

(11)特許出願公開番号

特開2003-944

(P2003-944A)

(43)公開日 平成15年1月7日(2003.1.7)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード*(参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	M 2 C 0 0 1
9/00	5 1 2	9/00	5 1 2 B 2 C 0 0 5
13/10		13/10	5 B 0 3 5
B 4 2 D 15/10	5 0 1	B 4 2 D 15/10	5 0 1 E 5 B 0 5 8
G 0 6 K 17/00		G 0 6 K 17/00	L

審査請求 有 請求項の数16 O L (全 32 頁) 最終頁に続く

審査請求 有 請求項の数16 O.L (全 32 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2001-187759(P2001-187759)

(22) 出題日 平成13年6月21日(2001.6.21)

(71)出題人 000105637

コナミ株式会社

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

(72) 発明者 岡本 覚

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ  
株式会社内

(72)発明者 楠田 和弘

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ  
株式会社内

(74) 代理人 100098626

弁理士 黒田 壽

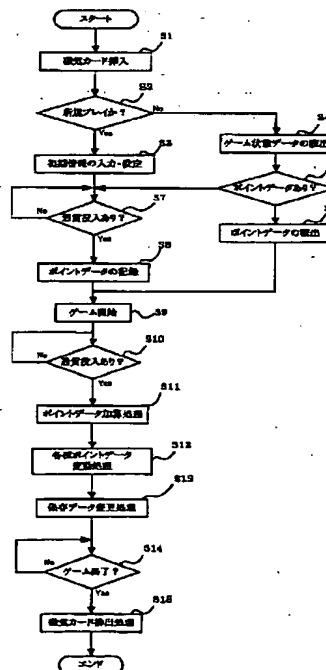
[最終頁に続く](#)

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、アーケードゲーム機及びゲーム実行方法並びにプログラム

(57) 【要約】

【課題】 メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に  
関するゲーム性と、プレイヤーがキャラクタを操作する  
ことでゲーム展開されるゲームがもつゲーム性とを融合  
した新規なゲーム性をプレイヤーに提供することであ  
る。

【解決手段】 プレイヤーは、画面上の主人公を操作して、ダンジョンに存在するモンスターを倒すための魔法カードを使用することができる。ゲームユニットのROMは、魔法カード名データと、魔法カードの使用に必要なカード使用費用データとを対応づけて記録されたデータ領域を有する。プレイヤーが、操作レバー及び操作ボタンを操作して、使用する魔法カードを選択すると、ゲームユニットのメイン基板がその魔法カード名を認識する。これにより、メイン基板10は、上記データ領域にある魔法カード名データに対応したカード使用費用データを読み出す。そして、通貨を支払うことで得たRAM16に記録されたポイントデータから、このカード使用費用データに相当するポイント分を減らす処理を行う。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取手段を備えたゲーム装置において、上記貨幣価値受取手段により受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値変換手段と、上記ゲーム価値変換手段により変換されたゲーム価値データを記録するゲーム価値記録媒体と、ゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段により進行するゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象を、プレイヤーが操作するための操作手段と、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素に関連付けられ、該ゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体と、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中に、プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件に対応するゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択手段と、上記変動要素選択手段により選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を、上記増減情報記録媒体から読み出す増減情報読出手段と、上記増減情報読出手段により読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動手段と、上記ゲーム進行手段が進行するゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理手段とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】請求項1のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲームにおけるプレイヤーのゲーム状態を示すゲーム状態情報を記録するゲーム状態記録媒体と、プレイヤーが上記ゲームを終了するときに、上記ゲーム状態情報を、該プレイヤーに関連付けた状態で、上記ゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録手段と、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出手段とを有し、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム状態読出手段により読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】請求項1又は2のゲーム装置において、上記再利用処理手段は、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを、可搬型記録媒体に記録するゲーム価値記録手段と、上記ゲーム価値記録手段によりゲーム価値データが記録された可搬型記録媒体を、プレイヤーに引き渡すための引渡手段と、上記可搬型記録媒体に記録されたゲーム価値データを読み出すゲーム価値読出手段と、上記ゲーム価値読出手段により読み出したゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録する

ゲーム価値記録手段とを備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】請求項1又は2のゲーム装置において、上記再利用処理手段は、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを、該ゲーム価値データに対応するプレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態で記憶しておくゲーム価値記憶手段と、上記プレイヤー特定情報を、可搬型記録媒体に記録する特定情報記録手段と、上記特定情報記録手段によりプレイヤー特定情報が記録された可搬型記録媒体を、プレイヤーに引き渡すための引渡手段と、上記可搬型記録媒体に記録されたプレイヤー特定情報を読み出す特定情報読出手段と、上記特定情報読出手段により読み出されたプレイヤー特定情報に対応する上記ゲーム価値記憶手段に記憶されたゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録手段とを備えていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】請求項3又は4のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム価値記録手段により上記ゲーム価値記録媒体にゲーム価値データが記録されることで、ゲームを開始することを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】請求項1、2、3、4又は5のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中のプレイヤーからのゲーム価値追加要求に従って、該ゲーム価値追加要求に応じたゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データに加算するゲーム価値加算手段を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム内容が互いに異なる複数のゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体と、上記ゲーム情報記録媒体に記録された複数のゲーム情報の中から、上記プレイヤーが参加を希望するゲーム情報を選択するゲーム情報選択手段とを有し、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム情報選択手段により選択されたゲーム情報に基づいて、上記プレイヤーのゲームを進行し、上記ゲーム価値変動要素は、上記複数のゲーム情報をそれぞれ特定するためのゲーム情報特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記ゲーム情報選択手段によりゲーム情報が選択されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム情報に対応するゲーム情報特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体

に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記使用決定手段によりゲーム状態変更要素が決定されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項9】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を希望する旨の上記プレイヤーからの使用許可要求を受け取る使用許可要求受取手段と、上記使用許可要求受取手段で受け取った使用許可要求に応じて、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を許可する使用許可手段と、上記使用許可手段で使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体に記録するゲーム状態変更要素記録手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記使用許可手段によりゲーム状態変更要素の使用が許可されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、

上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を希望する旨の上記プレイヤーからの不使用許可要求を受け取る不使用許可要求受取手段と、上記不使用許可要求受取手段で受け取った不使用許可要求に応じて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を許可する不使用許可手段と、上記不使用許可手段で不使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体から消去するゲーム状態変更要素消去手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記不使用許可手段によりゲーム状態変更要素の不使用が許可されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項11】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、勝敗に応じてゲーム価値データを増減する賭けゲームを実行する賭けゲーム実行手段を有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記賭けゲーム実行手段が実行する賭けゲームでの勝敗状態情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記賭けゲームで勝ったこと又は負けたことを上記ゲーム価値変動条件として、該賭けゲームのゲーム結果に対応する勝敗状態情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項12】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現するゲーム要素の動作を制御するゲーム要素制御手段を有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記ゲーム要素に関連するゲーム要素関連情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記ゲーム要素に対して所定の特典獲得条件を満たしたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム要素に対応するゲーム要素特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム価値変動要素は、上記ゲーム進行手段により進行されるゲームの目的達成要件に関連する達成目的関連情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記操作対象を操作することで上記目的達成要件を満たしたことを上記ゲーム価値変動条件として、該目的達成要件に対応する達成目的特定情報を選択することを特徴とするゲーム装置。

【請求項14】請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12又は13のゲーム装置の構成を有するアーケードゲーム機。

【請求項15】プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取工程を備え、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することで展開されるゲームを実行するゲーム実行方法であって、上記貨幣価値受

取工程で受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値変換工程と、上記ゲーム価値変換工程で変換されたゲーム価値データをゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録工程と、上記ゲームの進行中に、プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件に対応する上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択工程と、上記ゲーム価値変動要素に関連付けられ、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体から、上記変動要素選択工程で選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を読み出す増減情報読出工程と、上記増減情報読出工程で読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動工程と、上記ゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理工程とを有することを特徴とするゲーム実行方法。

【請求項16】プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取手段を備え、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することで展開されるゲームを実行するゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記貨幣価値受取工程で受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値変換手段、上記ゲーム価値変換工程で変換されたゲーム価値データをゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録手段、上記ゲームの進行中に、上記プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件に対応する上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択手段、上記ゲーム価値変動要素に関連付けられ、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体から、上記変動要素選択手段により選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を読み出す増減情報読出手段、上記増減情報読出手段により読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動手段、及び上記ゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲームセンタ等に設置され、プレイヤーがメダル等のゲーム価値を支払うことでゲームに参加し、そのゲーム結果に応じて、プレイヤーがゲーム価値の支払いを受けることができるゲーム装置、アーケードゲーム機及びゲーム実行方法、並びに、このゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】家庭用ゲーム機で行われるゲームでは、プレイヤーが、ゲーム画面上に出現する操作対象を操作してゲームが展開されるようなゲームがよく知られている。この種のゲームとしては、例えば、操作対象である戦闘機を操作して、敵の戦闘機等を倒しながらゲームが進行するシューティングゲーム、操作対象である格闘家を操作して対戦相手と格闘する格闘ゲーム、あるいは、操作対象である戦士や魔法使い等を操作して、その主人公の能力を変動させながらゲーム中に用意されたダンジョン等を冒険するロール・プレイング・ゲームなどがある。ロール・プレイング・ゲームを例に挙げると、例えば、プレイヤーの操作する戦士等が、敵のボスを倒したり、迷宮を脱出したり、謎を解いたりすることをゲーム目的とし、プレイヤーは、戦士等を操作ながら、そのゲーム目的の達成を目指す。

【0003】ところで、ゲームセンタ等に設置されるゲーム機は、一般に、プレイヤーが硬貨を投入してゲームに参加するビデオゲーム機と、プレイヤーがメダルを購入し、そのメダルを用いてゲームに参加するメダルゲーム機とに大別することができる。上述のように、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行するようなゲームは、主に、ビデオゲーム機で行われる。一方、メダルゲーム機は、一般に、メダルすなわちゲーム価値の増加を目的としてゲームを楽しむものである。このため、メダルゲーム機では、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行するようなゲームがほとんど行われておらず、競馬ゲームやスロットゲーム等の賭けゲームが中心である。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところが、最近では、メダルゲーム機においても、純粋な賭けゲームに捕らわれないゲーム性の高いゲームが種々提案されている。例えば、プレイヤーがメダルを支払うことで、自分の所持する競走馬を調教し、そのスピード能力やスタミナ能力等を高めて、その競走馬をレースに参加させることができる育成型競馬シュミレーションゲームがある。このゲームでは、プレイヤーが調教した競走馬をレースに参加させてゲームを楽しむという、従来の賭けゲームとは異なるゲーム性を持っている。しかし、この育成型競馬シュミレーションゲームは、プレイヤーが競走馬を直接操作することでゲームが展開されるようなものではないため、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進

行するようなゲームがもつゲーム性を提供することはできない。

【0005】そこで、本出願人は、特願2000-319624号において、メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性と、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することでゲームが進行されるようなゲームがもつゲーム性とを融合した新規なゲーム性を提供することが可能なゲーム装置を提案した。しかし、このようなゲーム装置においては、ゲームを開始する前に、そのゲーム装置とは別の場所にあるメダル貸出機等から、所定の料金を支払ってメダルを借り入れる作業が必要となる。このような作業は、プレイヤーにとって煩雑で面倒であり、メダル利用の利便性を悪くするものである。

【0006】また、ゲームの途中でメダルを使い切ってしまった場合、プレイヤーは、そのゲーム装置でのゲームを続けようとするときには、一旦そのゲーム装置から離れてメダル貸出機等からメダルを借り入れる作業が必要になる。このような作業も、プレイヤーにとって煩雑で面倒であり、メダル利用の利便性を悪化させる。特に、上記ゲーム装置では、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することでゲームが進行されるゲームを実行するので、従来のメダルゲーム機とは異なり、ゲーム状況に応じて操作対象をこまめに操作することが要求されることが多い。そのため、そのゲーム継続中にメダルが足りなくなったときでも、ゲーム装置から離れてメダルを借りに行くことが困難となることも想定される。

【0007】本発明は、以上の背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性と、プレイヤーが操作対象を操作することでゲームが進行されるようなゲームがもつゲーム性とを融合した新規なゲーム性を提供することが可能であって、そのゲームで使用するゲーム価値の利用する際の利便性を向上させることができるゲーム装置、アーケードゲーム機及びゲーム実行方法、並びに、このゲーム装置を構成するコンピュータを機能させるためのプログラムを提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項1の発明は、プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取手段を備えたゲーム装置において、上記貨幣価値受取手段により受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値交換手段と、上記ゲーム価値交換手段により変換されたゲーム価値データを記録するゲーム価値記録媒体と、ゲームを進行するゲーム進行手段と、上記ゲーム進行手段により進行するゲーム画面を表示する表示手段と、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象を、プレイヤーが操作するための操作

手段と、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素に関連付けられ、該ゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体と、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中に、プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件に対応するゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択手段と、上記変動要素選択手段により選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を、上記増減情報記録媒体から読み出す増減情報読出手段と、上記増減情報読出手段により読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動手段と、上記ゲーム進行手段が進行するゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理手段とを有することを特徴とするものである。

【0009】このゲーム装置においては、プレイヤーが貨幣価値受取手段に貨幣価値を受け渡すと、その貨幣価値が、ゲーム価値交換手段により、貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換され、ゲーム価値記録媒体に記録される。これにより、本ゲーム装置は、このゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを増減させることで、従来のメダルゲーム機と同様にしてゲームを進行することができる。尚、貨幣価値受取手段には、通貨や紙幣等の有体物を受け取るための手段のほか、通貨や紙幣等と同等の価値を有する電子マネー等の無体物を受け取るための手段、あるいは、クレジットカード等から料金を後日支払うための情報を読み取る手段なども含まれる。

【0010】このようにして、プレイヤーは、そのゲーム装置に設けられる貨幣価値受取手段に貨幣価値を受け渡すことで、従来のメダルゲーム機におけるメダルに相当するゲーム価値データを得ることができる。よって、ゲーム装置とは別の場所にあるメダル貸出機等にわざわざメダルを借り入れに行く作業がしなくても済むようになる。また、ゲームを一旦終えたプレイヤーが、再度ゲームを行うときには、再利用処理手段により、ゲーム価値記録媒体に記録されたプレイヤーのゲーム価値データを再利用することができる。よって、プレイヤーは、ゲームをやめるときに残ったゲーム価値データを、次のゲームで再び使用することができる。すなわち、本ゲーム装置におけるゲーム価値データは、従来のメダルゲーム機で使用するメダルと同じように利用することができる。したがって、本ゲーム装置によれば、従来のメダルゲーム機がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性をそのまま維持して、メダル貸出機等にわざわざメダルを借り入れに行くという煩雑な作業を省くことができる。

【0011】また、本ゲーム装置においては、ゲーム進

行手段により進行されるゲームにおいて、表示手段により表示されるゲーム画面上に出現する操作対象をプレイヤーが操作することでゲームが進行される。ここで、本ゲーム装置は、ゲーム価値変動要素に関連付けられた増減情報を記録した増減情報記録媒体を有する。この増減情報は、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データの増減量を決定するものである。プレイヤーが操作対象を操作することで、ゲーム進行中に所定のゲーム価値変動条件を満たした場合、変動要素選択手段により、その条件に対応するゲーム価値変動要素が選択される。そして、選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報が、増減情報読出手段により、上記増減情報記録媒体から読み出される。このようにして読み出された増減情報に応じて、所定のゲーム価値変動条件を満たしたプレイヤーのゲーム価値データの増減量が決定される。これにより、プレイヤーのゲーム価値データ、すなわち、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データは、ゲーム価値変動手段により、決定された増減量に応じて変動する。このように、本ゲーム装置では、プレイヤーが操作対象を操作することで進行されるゲームにおいて、プレイヤーが所定のゲーム価値変動条件を満たすことで、プレイヤーのゲーム価値データが変動する。よって、プレイヤーは、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性も楽しむことができる。

【0012】ここで、上記ゲーム価値変動条件は、ゲーム進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、そのゲーム内容がロール・プレイング・ゲームである場合、操作対象である戦士等が敵モンスターを倒しながら迷宮を抜けたことをゲーム価値変動条件とすることができる。この場合、例えば、ゲーム価値変動要素を、その迷宮を特定する迷宮特定情報とし、この迷宮特定情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、プレイヤーが迷宮の抜けたときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。よって、プレイヤーに対して、その迷宮を抜けるというゲーム目的に付加価値を付け、ゲーム性を高めることができる。また、プレイヤーの操作する戦士等が敵モンスターにより攻撃されてダメージを受けたことをゲーム価値変動条件とすることもできる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのダメージの大きさを示すダメージ情報とし、このダメージ情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが減少するものとすれば、戦士等がダメージを受けたときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが減少することになる。よって、プレイヤーに対して、敵モンスターからダメージを受けないように、集中してゲームをプレイさせることができる。

【0013】また、請求項2の発明は、請求項1のゲー

ム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲームにおけるプレイヤーのゲーム状態を示すゲーム状態情報を記録するゲーム状態記録媒体と、プレイヤーが上記ゲームを終了するときに、上記ゲーム状態情報を、該プレイヤーに関連付けた状態で、上記ゲーム状態記録媒体に記録するゲーム状態記録手段と、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、該プレイヤーに関連付けられたゲーム状態情報を、上記ゲーム状態記録媒体から読み出すゲーム状態読出手段とを有し、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム状態読出手段により読み出したゲーム状態情報に基づいてゲームを進行することを特徴とするものである。

【0014】このゲーム装置においては、プレイヤーがゲームを終了するときに、ゲーム状態記録手段により、そのプレイヤーのゲーム状態情報をゲーム状態記録媒体に記録する。これにより、例えば、ゲーム状態記録媒体に記録されたゲーム状態情報が、そのプレイヤーのゲーム再開時にゲーム進行手段に読み込まれることで、そのプレイヤーは、前回のゲーム状態からゲームを再開することができる。尚、上記ゲーム状態情報は、プレイヤーがゲームを終了した時点のものである必要はなく、例えば、プレイヤーがゲームを終了した時点から最も近い所定の時点のものであってもよい。

【0015】また、請求項3の発明は、請求項1又は2のゲーム装置において、上記再利用処理手段は、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを、可搬型記録媒体に記録するゲーム価値記録手段と、上記ゲーム価値記録手段によりゲーム価値データが記録された可搬型記録媒体を、プレイヤーに引き渡すための引渡手段と、上記可搬型記録媒体に記録されたゲーム価値データを読み出すゲーム価値読出手段と、上記ゲーム価値読出手段により読み出したゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録手段とを備えていることを特徴とするものである。

【0016】このゲーム装置においては、例えばプレイヤーが一旦ゲームを終えるときに、ゲーム価値記録手段により、ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを可搬型記録媒体に記録し、その可搬型記録媒体を引渡手段によりプレイヤーに引き渡す。そして、プレイヤーが再度ゲームを行うときには、ゲーム価値読出手段により、その可搬型記録媒体からゲーム価値データを読み出し、これをゲーム価値記録手段によりゲーム価値記録媒体に記録する。これにより、再度ゲームを行うときに、前回のゲームのときに残しておいたゲーム価値データを容易に再利用することができる。しかも、この可搬型記録媒体に記録されるゲーム価値データのデータ量は比較的少ないので、磁気カード等の軽量で小型のものを使用することができる。よって、ゲームに使用するゲーム価値の利便性を更に向上させることができる。

【0017】また、請求項4の発明は、請求項1又は2

のゲーム装置において、上記再利用処理手段は、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを、該ゲーム価値データに対応するプレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態で記憶しておくゲーム価値記憶手段と、上記プレイヤー特定情報を、可搬型記録媒体に記録する特定情報記録手段と、上記特定情報記録手段によりプレイヤー特定情報が記録された可搬型記録媒体を、プレイヤーに引き渡すための引渡手段と、上記可搬型記録媒体に記録されたプレイヤー特定情報を読み出す特定情報読出手段と、上記特定情報読出手段により読み出されたプレイヤー特定情報に対応する上記ゲーム価値記憶手段に記憶されたゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録手段とを備えていることを特徴とするものである。

【0018】このゲーム装置においては、例えばプレイヤーが一旦ゲームを終えるときに、ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを、そのゲーム価値データに対応するプレイヤーを特定するためのプレイヤー特定情報に関連付けた状態で、ゲーム価値記憶手段に記憶しておく。そして、そのプレイヤー特定情報を、特定情報記録手段により可搬型記録媒体に記録し、その可搬型記録媒体を引渡手段によりプレイヤーに引き渡す。プレイヤーが再度ゲームを行うときには、特定情報読出手段により、その可搬型記録媒体からプレイヤー特定情報を読み出し、このプレイヤー特定情報により特定されるゲーム価値記憶手段に記憶されたゲーム価値データを、ゲーム価値記録手段によりゲーム価値記録媒体に記録する。これにより、再度ゲームを行うときに、前回のゲームのときに残しておいたゲーム価値データを容易に再利用することができる。また、上記請求項3のゲーム装置と同様に、可搬型記録媒体として磁気カード等の軽量で小型のものを使用することができ、ゲームに使用するゲーム価値の利便性を更に向上させることができる。

【0019】また、請求項5の発明は、請求項3又は4のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム価値記録手段により上記ゲーム価値記録媒体にゲーム価値データが記録されることで、ゲームを開始することを特徴とするものである。

【0020】プレイヤーは、ゲーム装置でゲームを行う際、まず、ゲーム価値記録媒体にゲーム価値データを記録しなければならない。よって、プレイヤーが初めてゲームを行うときには、貨幣価値を貨幣価値受取手段に受け渡し、ゲーム価値記録媒体にゲーム価値データを記録する。一方、過去にゲームを行ったことのあるプレイヤーが過去のゲームでゲーム価値データを残していた場合には、上記可搬型記録媒体を利用することで、そのゲーム価値データを今回行うゲームに使用することができる。この場合であっても、本ゲーム装置が設置される店舗の収益向上等のため、プレイヤーがゲームを開始するときには、貨幣価値を貨幣価値受取手段に受け渡すこと

を要求する構成とすることもできる。しかし、この構成では、プレイヤーは、ゲーム価値データを持っているに関わらず、毎回ゲームを行うときに貨幣価値を支払わなければならない、プレイヤーのゲーム離れを助長するおそれがある。そこで、本請求項のゲーム装置においては、上記可搬型記録媒体を利用して、ゲーム価値記録手段によりゲーム価値記録媒体にゲーム価値データを記録することでゲームを開始できるようにしている。これにより、プレイヤーは、過去のゲームで残ったゲーム価値データを使用することで、ゲーム開始時に貨幣価値を支払う必要がなくなり、ゲーム離れを抑制することが可能となる。

【0021】また、請求項6の発明は、請求項1、2、3、4又は5のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム中のプレイヤーからのゲーム価値追加要求に従って、該ゲーム価値追加要求に応じたゲーム価値データを、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データに加算するゲーム価値加算手段を有することを特徴とするものである。

【0022】このゲーム装置においては、ゲーム進行手段が進行するゲーム中のプレイヤーからのゲーム価値追加要求があった場合、ゲーム価値加算手段により、そのゲーム価値追加要求に応じたゲーム価値データが、ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データに加算される。このゲーム価値追加要求とは、例えば、貨幣価値受取手段により貨幣価値を受け取ることや、上記ゲーム価値読出手段又は上記特定情報読出手段により可搬型記録媒体からゲーム価値データ又はプレイヤー特定情報を読み取ることである。よって、本ゲーム装置においては、プレイヤーがゲームをしている最中に、例えば、ゲーム価値記録媒体に記録されているゲーム価値データが無くなったとき、貨幣価値を貨幣価値受取手段に受け渡したり、可搬型記録媒体を利用したりすることで、ゲーム価値記録媒体に記録されているゲーム価値データにゲーム価値データを追加することができる。従来のメダルゲーム機等では、例えば、ゲームに使用するメダルの追加が必要になったときには、一旦そのゲーム機から離れてメダル貸出機等からメダルを借り入れる作業が必要であった。しかし、本請求項のゲーム装置では、従来のメダルと同じように利用できるゲーム価値データを、その場で、貨幣価値を貨幣価値受取手段に受け渡したり、可搬型記録媒体を利用したりすることで追加することができる。よって、ゲームの途中でゲーム装置から離れる必要がなくなる。しかも、本ゲーム装置では、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することでゲームが進行されるゲームを実行するので、ゲーム状況に応じて操作対象をこまめに操作することが要求されることが多い。よって、本請求項のようにゲーム機から離れずにその場でゲーム価値データを追加できることによる効果は極めて大きいものである。

【0023】また、請求項7の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段が進行するゲーム内容が互いに異なる複数のゲーム情報を記録したゲーム情報記録媒体と、上記ゲーム情報記録媒体に記録された複数のゲーム情報の中から、上記プレイヤーが参加を希望するゲーム情報を選択するゲーム情報選択手段とを有し、上記ゲーム進行手段は、上記ゲーム情報選択手段により選択されたゲーム情報に基づいて、上記プレイヤーのゲームを進行し、上記ゲーム価値変動要素は、上記複数のゲーム情報をそれぞれ特定するためのゲーム情報特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記ゲーム情報選択手段によりゲーム情報が選択されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム情報に対応するゲーム情報特定情報を選択することを特徴とするものである。

【0024】このゲーム装置においては、ゲーム情報選択手段により、ゲーム情報記録媒体に記録された複数のゲーム情報の中から、プレイヤーが参加を希望するゲーム内容に対応するゲーム情報が選択されると、プレイヤーは、そのゲーム情報に基づいて進行されるゲームをプレイすることができる。ここでいうゲーム情報とは、例えば、そのゲーム内容がプレイヤーの操作対象である戦士等が敵モンスターを倒しながら迷宮を冒険するようなロール・プレイング・ゲームの場合には、各迷宮のマップや出現モンスター等のゲーム内容を含む迷宮情報であり、その迷宮情報に基づいて、ゲーム進行手段により上記他のプレイヤーのゲームが進行される。また、育成型競馬シュミレーションゲームの場合には、プレイヤーが調教した競走馬を出馬させる各レースの距離や出走馬制限等のゲーム内容を含むレース情報であり、そのレース情報に基づいて、ゲーム進行手段により上記他のプレイヤーのゲームが進行される。ここで、本ゲーム装置では、プレイヤーが参加を希望するゲーム情報がゲーム情報選択手段により選択されたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、プレイヤーが、ゲーム中に複数用意された迷宮の中から、自分の操作する戦士等を参加させたい迷宮を決定し、その迷宮の迷宮情報が変動要素選択手段により選択されたことがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、その迷宮情報を特定するためのゲーム情報特定情報とし、このゲーム情報特定情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが減少するものとすれば、プレイヤーが希望する迷宮でプレイするときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが減少することになる。よって、プレイヤーは、そのゲーム内容での挑戦費用を支払うことになるが、その分、プレイヤーは、集中してゲームをプレイすることができる。尚、ゲームの種類等によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを増加させるものであってもよい。

【0025】また、請求項8の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記使用決定手段によりゲーム状態変更要素が決定されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするものである。

【0026】このゲーム装置においては、プレイヤーの指示に基づいてゲーム進行中に使用可能なゲーム状態変更要素が、使用可能要素記録媒体に記録されている。そして、そのゲーム状態変更要素の使用を希望するプレイヤーの指示に基づいて、使用決定手段により、そのゲーム状態変更要素の使用が決定されると、そのゲーム状態変更要素に基づいて、進行中のゲーム状態を変更することができる。このゲーム状態変更要素は、ゲーム進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、ロール・プレイング・ゲームにおいて、プレイヤーの操作対象が魔法使いである場合には、その魔法使いの体力を回復させるためのアイテムであったり、敵モンスターにダメージを与えるための魔法であったりする。ここで、本ゲーム装置では、使用決定手段によりゲーム状態変更要素が決定されたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、プレイヤーがゲーム中にアイテムや魔法を使用することがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのアイテムや魔法を特定するための変更要素特定情報とし、この変更要素特定情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが減少するものとすれば、プレイヤーがアイテム等を使用したときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが減少することになる。よって、プレイヤーに対して、自分のゲーム価値データの量を考慮しながら迷宮を抜けるというゲーム性を提供することができる。尚、ゲーム内容やゲーム状態変更要素による効果によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを増加させるものであってもよい。

【0027】また、請求項9の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要



素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を希望する旨の上記プレイヤーからの使用許可要求を受け取る使用許可要求受取手段と、上記使用許可要求受取手段で受け取った使用許可要求に応じて、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を許可する使用許可手段と、上記使用許可手段で使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体に記録するゲーム状態変更要素記録手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用不可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記使用許可手段によりゲーム状態変更要素の使用が許可されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするものである。

【0028】このゲーム装置においては、プレイヤーの指示に基づいてゲーム進行中に使用可能なゲーム状態変更要素が、使用可能要素記録媒体に記録されている。また、使用不可能要素記録媒体には、このゲーム状態変更要素がプレイヤーの使用できない状態で記録されている。そして、このプレイヤーが使用できないゲーム状態変更要素の使用をそのプレイヤーが希望する場合、そのプレイヤーからの使用許可要求を使用許可要求受取手段により受け取り、その使用許可要求に応じて、使用許可手段により、その使用許可要求に係るゲーム状態変更要素の使用を許可する。このようにして使用が許可されたゲーム状態変更要素は、ゲーム状態変更要素記録手段により使用可能要素記録媒体に記録され、プレイヤーは、ゲーム中にそのゲーム状態変更要素を使用することができるようになる。ここで、本ゲーム装置では、使用許可手段によりゲーム状態変更要素の使用が許可されたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、プレイヤーが使用できないアイテムを、ゲーム中に用意されたショップで購入することがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのアイテムを特定するための変更要素特定情報とし、この変更要素特定情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが減少するものとすれば、プレイヤーがゲーム中でアイテムを購入したときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが減少することになる。よって、プレイヤーは、自分のゲーム価値

データを、ゲーム中に使用可能なアイテムに変えることで、ゲームの進行が楽にすることができる。尚、ゲーム内容やゲーム状態変更要素の種類によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを増加させるものであってもよい。

【0029】また、請求項10の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するためのゲーム状態変更要素を、該プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体と、上記プレイヤーの指示に基づいて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の使用を決定する使用決定手段と、上記使用決定手段により決定されたゲーム状態変更要素に基づいて、上記ゲーム進行手段によるゲーム進行中のゲーム状態を変更するゲーム状態変更手段と、上記ゲーム状態変更要素を、上記プレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体と、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を希望する旨の上記プレイヤーからの不使用許可要求を受け取る不使用許可要求受取手段と、上記不使用許可要求受取手段で受け取った不使用許可要求に応じて、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素の不使用を許可する不使用許可手段と、上記不使用許可手段で不使用が許可されたゲーム状態変更要素を、上記使用可能要素記録媒体から消去するゲーム状態変更要素消去手段とを有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記使用可能要素記録媒体に記録されたゲーム状態変更要素を特定するための変更要素特定情報であり、上記変動要素選択手段は、上記不使用許可手段によりゲーム状態変更要素の不使用が許可されたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム状態変更要素に対応する変更要素特定情報を選択することを特徴とするものである。

【0030】このゲーム装置においては、上記請求項4のゲーム装置と同様に、使用可能要素記録媒体と使用不可能要素記録媒体とがあり、プレイヤーがゲーム中で使用可能なゲーム状態変更要素を使用しないことをそのプレイヤーが希望する場合、そのプレイヤーからの不使用許可要求を不使用許可要求受取手段により受け取る。そして、その不使用許可要求に応じて、不使用許可手段により、その不使用許可要求に係るゲーム状態変更要素を使用しないことが許可されると、そのゲーム状態変更要素は、ゲーム状態変更要素消去手段により使用可能要素記録媒体から消去され、プレイヤーは、ゲーム中にそのゲーム状態変更要素を使用することができなくなる。ここで、本ゲーム装置では、不使用許可手段によりゲーム状態変更要素の不使用が許可されたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、プレイヤーが使用可能なアイテムを、ゲーム中に用意されたショップで売却することがゲーム価値

変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのアイテムを特定するための変更要素特定情報とし、この変更要素特定情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、プレイヤーがゲーム中でアイテムを売却したときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。よって、プレイヤーは、ゲーム中に使用可能なアイテムを、自分のゲーム価値データに変えることで、自分のゲーム価値データを増やすことができる。尚、ゲーム内容やゲーム状態変更要素の種類によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを減少させるものであってもよい。

【0031】また、請求項11の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム進行手段は、勝敗に応じてゲーム価値データを増減する賭けゲームを実行する賭けゲーム実行手段を有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記賭けゲーム実行手段が実行する賭けゲームでの勝敗状態情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記賭けゲームで勝ったこと又は負けたことを上記ゲーム価値変動条件として、該賭けゲームのゲーム結果に対応する勝敗状態情報を選択することを特徴とするものである。

【0032】このゲーム装置においては、ゲーム進行手段が進行するゲーム中に用意され、賭けゲーム実行手段により実行される賭けゲームで、プレイヤーが勝ったこと又は負けたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、ゲーム中に用意されたカジノでのスロットゲームで、プレイヤーが、所定の図柄を揃えることがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、そのスロットマシンの当たり図柄の種類である勝敗状態情報とし、この勝敗状態情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、プレイヤーがそのゲーム中のスロットゲームで当たり図柄を揃えたときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。よって、プレイヤーは、ゲーム中に用意された賭けゲームに勝つことで、自分のゲーム価値データを増やすことができる。尚、賭けゲームの種類やルールによっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを減少させるものであってもよい。尚、ここでいう賭けゲームは、進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、上記スロットゲームのほか、ポーカーゲームや競馬ゲーム等が挙げられる。

【0033】また、請求項12の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記表示手段により表示されるゲーム画面上に出現するゲーム要素の動作を制御するゲーム要素制御手段を有し、上記ゲーム価値変動要素は、上記ゲーム要素に関連するゲーム要素関連情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記ゲーム要素に対して所定の特典獲得条件

を満たしたことを上記ゲーム価値変動条件として、該ゲーム要素に対応するゲーム要素特定情報を選択することとを特徴とするものである。

【0034】このゲーム装置においては、プレイヤーが操作する操作対象が、ゲーム進行中にゲーム画面上に出現するゲーム要素に対して、所定の特典獲得条件を満たしたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲームの場合、そのゲーム中に、プレイヤーが操作対象である戦士等を操作してゲーム要素である敵モンスターを倒したり、ゲーム要素である宝石を入手したりすることがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、その敵モンスターや宝石の種類を特定するためのゲーム要素関連情報とし、このゲーム要素関連情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、プレイヤーがゲーム中で敵モンスターを倒したり、宝石を入手したりしたときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。よって、プレイヤーは、ゲームを進めながら自分のゲーム価値データを増やすことができる。尚、ゲーム内容やゲーム状態変更要素の種類によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを減少させるものであってもよい。

【0035】また、本出願人は、プレイヤーが所有者として登録された城に、他のプレイヤーが戦士等の操作対象を操作して、その城の占領を目指してプレイする対戦型ロール・プレイング・ゲームを提案している。このようなゲームに本請求項のゲーム装置を適用した場合、上記ゲーム要素は、他のプレイヤーが操作する操作対象となり、この他のプレイヤーによる城の占領を阻止したことをゲーム価値変動条件とする。この場合、ゲーム価値変動要素を、その他のプレイヤーが操作する操作対象が参加した城の種類を特定するための城特定情報をゲーム要素関連情報とし、このゲーム要素関連情報に関連付けられた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、城の所有者であるプレイヤーがその城に挑戦してきた他のプレイヤーによる城の占領を阻止したときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。

【0036】また、請求項13の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6のゲーム装置において、上記ゲーム価値変動要素は、上記ゲーム進行手段により進行されるゲームの目的達成要件に関連する達成目的情報であり、上記変動要素選択手段は、上記プレイヤーが上記操作対象を操作することで上記目的達成要件を満たしたことを上記ゲーム価値変動条件として、該目的達成要件に対応する達成目的特定情報を選択することを特徴とするものである。

【0037】このゲーム装置においては、プレイヤーがゲームの目的達成要件を満たしたことをゲーム価値変動条件とする。上記で例示したロール・プレイング・ゲー

ムの場合、プレイヤーが操作対象である戦士等を操作して迷宮の脱出に成功することがゲーム価値変動条件となる。この場合、ゲーム価値変動要素を、目的達成要件に係る迷宮の種類を特定するための迷宮特定情報を達成目的関連情報とし、この達成目的関連情報に関連付けされた増減情報を、所定量のゲーム価値データが増加するものとすれば、プレイヤーが迷宮の脱出に成功したときに、そのプレイヤーのゲーム価値データが増加することになる。よって、プレイヤーに対して、迷宮の脱出というゲーム目的を達成したという達成感に与えることができることに加え、自分のゲーム価値データが増えるという付加価値を提供することができる。尚、ゲーム内容や目的達成要件によっては、増減情報が、プレイヤーのゲーム価値データを減少させるものであってもよい。尚、ここでいう目的達成要件とは、ゲーム進行手段が進行するゲーム内容によって種々考えられる。例えば、本ゲーム装置で行われるゲームをクリアしたり、上記ロール・プレイング・ゲームの例では複数の迷宮が用意されているときには、その迷宮をクリアしたり、あるいは、単にクリアするだけでなく、あるアイテムを獲得する等の特定のクリア条件を満たした状態でクリアしたりすることである。また、このようにゲームをクリアするものではなく、例えば、ゲーム進行中にアイテムを獲得する等のゲーム進行中に用意されている目的達成要件も含まれる。

【0038】また、請求項14の発明は、請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12又は13のゲーム装置の構成を有するアーケードゲーム機である。

【0039】このアーケードゲーム機は、請求項1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12又は13のゲーム装置の構成を有するので、従来のメダルゲーム機がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性をそのまま維持して、メダル貸出機等にわざわざメダルを借り入れに行くという煩雑な作業を省くことができるとともに、プレイヤーは、ゲームセンター等において、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性も楽しむことができる。

【0040】また、請求項15の発明は、プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取工程を備え、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することで展開されるゲームを実行するゲーム実行方法であって、上記貨幣価値受取工程で受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値変換工程と、上記ゲーム価値変換工程で変換されたゲーム価値データをゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録工程と、上記ゲームの進行中に、プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件

に対応する上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択工程と、上記ゲーム価値変動要素に関連付けられ、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体から、上記変動要素選択工程で選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を読み出す増減情報読出工程と、上記増減情報読出工程で読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動工程と、上記ゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理工程とを有することを特徴とするものである。

【0041】このゲーム実行方法においては、上記請求項1のゲーム装置がもつ各手段と同様の処理を実行することで、従来のメダルゲーム機がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性をそのまま維持して、メダル貸出機等にわざわざメダルを借り入れに行くという煩雑な作業を省くことができるとともに、プレイヤーに対して、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性をも提供することができる。

【0042】また、請求項16の発明は、プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取手段を備え、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することで展開されるゲームを実行するゲーム装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記貨幣価値受取工程で受け取った貨幣価値を、その貨幣価値量に応じたゲーム価値データに変換するゲーム価値変換手段、上記ゲーム価値変換工程で変換されたゲーム価値データをゲーム価値記録媒体に記録するゲーム価値記録手段、上記ゲームの進行中に、上記プレイヤーが上記操作対象を操作することで所定のゲーム価値変動条件を満たしたとき、該ゲーム価値変動条件に対応する上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるためのゲーム価値変動要素を選択する変動要素選択手段、上記ゲーム価値変動要素に関連付けられ、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データの増減量を決定する増減情報を記録した増減情報記録媒体から、上記変動要素選択手段により選択されたゲーム価値変動要素に対応する増減情報を読み出す増減情報読出手段、上記増減情報読出手段により読み出された増減情報に従って、上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを変動させるゲーム価値変動手段、及び上記ゲームを一旦終えたプレイヤーが該ゲームを再度行うときに、該プレイヤーが上記ゲーム価値記録媒体に記録されたゲーム価値データを再利用するための処理を行う再利用処理手段として、上記コンピュータ

を機能させることを特徴とするものである。

【0043】このプログラムを、プレイヤーからの貨幣価値を受け取るための貨幣価値受取手段を備え、プレイヤーがゲーム画面上に出現する操作対象を操作することで展開されるゲームを実行するゲーム装置に設けられるコンピュータに実行させることで、そのゲーム装置に、上記請求項1のゲーム装置と同様の処理を行わせることができる。よって、従来のメダルゲーム機がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性をそのまま維持して、メダル貸出機等にわざわざメダルを借り入れに行くという煩雑な作業を省くことができるとともに、プレイヤーに対して、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたゲームのゲーム性に加え、ゲーム価値の増減に関するゲーム性をも提供することができる。

【0044】尚、このプログラムは、CD-ROM等の記録媒体に記録された状態で配布したり、入手したりすることができる。また、このプログラムを乗せ、所定の送信装置により送信された信号を、公衆電話回線や専用線、その他の通信網等の伝送媒体を介して配信したり、受信したりすることでも、配布、入手が可能である。この配信の際、伝送媒体中には、コンピュータプログラムの少なくとも一部が伝送されていればよい。すなわち、コンピュータプログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。このプログラムを乗せた信号とは、コンピュータプログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。また、所定の送信装置からコンピュータプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0045】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、ロール・プレイング・ゲームを実行するゲーム装置であるアーケードゲーム機に適用した一実施形態について説明する。本実施形態に係るアーケードゲーム機では、プレイヤーが操作対象であるゲーム主人公の戦士キャラクタ（以下、「主人公」という。）を操作し、ダンジョン内に出現するゲーム要素である宝石を拾って、そのダンジョンから脱出することをゲーム目的とする探検ゲームが展開される。そのダンジョンでは、主人公の行く手を阻むゲーム要素である敵モンスターが出現するので、プレイヤーは、そのモンスターに倒されることなく、ダンジョンを脱出できるように主人公を操作する。プレイヤーに操作される主人公は、モンスターに対抗するため、モンスターを攻撃したり、ゲーム状態変更要素である種々のアイテムや魔法を使用したりしながら、ダンジョン内を進み、脱出を試みる。また、本探検ゲームには、複数のダンジョンが用意されており、各プレイヤーは、すべてのダンジョンのクリアを目指す。

【0046】また、本実施形態に係るアーケードゲーム

機では、ダンジョンの他に城を占領することをゲーム目的とするゲームも展開される。このゲームでは、プレイヤーが城の占領に成功すると、その城の城主となることができ、城主となったプレイヤーは、自分の城を占領するために挑戦してくる他のプレイヤーと、一種の対戦ゲームを行うことができる。尚、この対戦ゲームのゲーム進行内容は、上記探検ゲームのものと同様であり、また、本対戦ゲームには、複数の城が用意されており、各プレイヤーは、これらの城の中から挑戦する城を選択し、その城の占領を目指す。

【0047】以下、本実施形態に係るアーケードゲーム機全体の構成について説明する。図2は、本実施形態に係るアーケードゲーム機全体の概略構成図である。このゲーム機は、各プレイヤーが操作する12個のゲームユニット1と、これらゲームユニット1を統括的に制御する中央制御装置20とで構成されている。プレイヤーは、貨幣価値である通貨をゲームユニット1に投入することで、そのゲームユニット1でのゲームに参加することができる。各ゲームユニット1は、LANケーブル等の通信ラインにより、中央制御装置20に接続されている。本アーケードゲーム機では、最大12人のプレイヤーが同時にゲームをプレイすることが可能である。また、中央制御装置20は、12個のゲームユニット1のうちの1つのゲームユニット内部に配置されている。

【0048】図3は、ゲームユニット1の外観図である。ゲームユニット1は、ゲームの進行に応じたゲーム画面を表示する表示手段としてのディスプレイ2と、ゲームの進行に応じた効果音やバックミュージック等の音を流すスピーカー3と、プレイヤーがゲーム画面上に出現する主人公を操作するための操作手段である操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cと、後述する磁気カードを取り出してゲームを終了するための保存終了ボタン5eとが設けられている。プレイヤーは、ディスプレイ2に表示されるゲーム画面を見ながら、操作レバー4及び3つの操作ボタン5a、5b、5cを操作することで、そのゲーム画面上に出現する主人公を移動させたり、アイテムを使用したりすることができる。また、ゲームユニット1には、プレイヤーが支払う通貨を受け取るための貨幣価値受取手段としての通貨投入口6、ゲームを終了したプレイヤーが次回のプレイ時にゲームの続きを行うために、そのプレイヤーのポイントデータ等の個人情報や終了時のゲーム状態情報としてのゲーム状態データなどを記録する可搬型記録媒体及びゲーム状態記録媒体としての磁気カード9を挿入したり、取り出したりするためのカード挿入取出口8なども設けられている。

【0049】図4は、ゲームユニット1内部の概略構成を示すブロック図である。ゲームユニット1は、ゲームユニット1内の各部を制御するメイン基板10と、ディスプレイ2の画像表示を制御するための画像表示制御部

11と、スピーカー3で流す音を制御するための音響制御部12と、操作レバー4や操作ボタン5a、5b、5c並びに保存終了ボタン5eからの信号を受け取って所定の制御信号に変換する操作制御部13と、引渡手段としてのカード挿入取出口8に挿入された磁気カード9に対してデータの書き込み及び読み出しを行うゲーム価値記録手段及びゲーム状態記録手段としての磁気カード書込読出部14とを有する。また、ゲームユニット1には、投入された通貨を電子データに変換したゲーム価値データであるポイントデータ等の各種データを一時的に記録するゲーム価値記録媒体としてのRAM16や、上記探検ゲーム及び上記対戦ゲームに必要なゲーム実行プログラム等及び各種データベースが格納されたROM17なども設けられている。メイン基板10は、画像表示制御部11、音響制御部12、操作制御部13、磁気カード書込読出部14、RAM16及びROM17に、それぞれ接続されている。また、メイン基板10は、インターフェース18を介して、中央制御装置20に接続されており、中央制御装置20の後述する中央制御基板21とのデータ通信が可能となっている。

【0050】図5は、中央制御装置20の概略構成を示すブロック図である。中央制御装置20は、各ゲームユニット1のメイン基板10との間でデータ通信を行い、本アーケードゲーム機全体を制御する中央制御基板21と、各ゲームユニット1で行われる各ゲームを統括的に制御するための制御プログラム等を記録したプログラム用ROM22と、各種データベースを記録したデータベース用ROM23とを有する。また、中央制御基板21は、インターフェース24を介して、各ゲームユニット1のメイン基板10に接続されており、各メイン基板10とのデータ通信が可能となっている。

【0051】本アーケードゲーム機において、プレイヤーがゲームを終了する場合には、次のゲーム再開時に、その終了時のゲーム状態を復元させるためのゲーム状態データを、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録する。このゲーム状態データには、プレイヤーネーム(主人公の名前)、最終プレイ時間、主人公の能力、所有するアイテムの種類等のプレイヤー情報と、ゲーム終了時の主人公がいるダンジョン又は城の種類、そのダンジョン又は城内における主人公、敵モンスター又はアイテムの位置等のフィールドデータ等のゲーム情報などが含まれる。一方、プレイヤーが一度終了したゲームの続きを行う場合には、自分の磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。これにより、磁気カード書込読出部14は、ゲーム状態読出手段として機能し、その磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み取る。このゲーム状態データは、RAM16に記録され、ROM17に記録されたゲーム実行プログラムに読み込まれる。これにより、プレイヤーは、ゲーム実行プログラムが実行するゲーム進行手段としてのメイン基

板10により進行されるゲームにおいて、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0052】尚、磁気カード9に全てのゲーム状態データを記録する必要はなく、例えば、磁気カード9にプレイヤーIDを記録しておき、プレイヤー特定情報であるプレイヤーIDに対応するゲーム状態データの一部又は全部を、中央制御装置20のゲーム状態記録媒体としてのデータベース用ROM23に記録しておくようにしてもよい。この場合、磁気カード9からプレイヤーIDを読み取った後、そのプレイヤーIDに対応するゲーム状態データを、中央制御装置20からゲームユニット1のRAM16にダウンロードすることで、上記と同様に、前回の続きのゲーム状態からプレイを再開することができる。

【0053】また、本アーケードゲーム機には、プレイヤーがゲームを終了するときにRAM16にポイントデータが残っている場合に、そのポイントデータを次のゲームでも再利用できるようにするための再利用処理手段が備わっている。具体的には、プレイヤーがゲームを終了するときに、RAM16に残っているポイントデータを、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録する。そして、プレイヤーが再度ゲームを行うときに、自分の磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入すると、磁気カード書込読出部14により、ゲーム価値読出手段として機能し、その磁気カード9に記録されたポイントデータが読み取られる。このポイントデータは、ゲーム価値記録手段として機能するメイン基板10により、RAM16に記録される。これにより、プレイヤーは、過去に残したポイントデータを、今回のゲーム時に再利用できる。

【0054】尚、磁気カード9にポイントデータを記録するのではなく、プレイヤー特定情報としてのプレイヤーIDを、特定情報記録手段としての磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録しておき、そのプレイヤーIDに対応するポイントデータを、中央制御装置20のゲーム価値記憶手段としてのデータベース用ROM23に記録しておくようにしてもよい。この場合、特定情報読取手段としての磁気カード書込読出部14により磁気カード9からプレイヤーIDを読み取った後、そのプレイヤーIDに対応するポイントデータを、中央制御装置20からゲームユニット1のRAM16にダウンロードすることで、上記と同様に、過去に残したポイントデータを、今回のゲーム時に再利用できる。

【0055】次に、本アーケードゲーム機の各ゲームユニット1で行われるゲームの流れについて説明する。図1は、各ゲームユニット1のROM17に格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板10によるゲームの流れを示すフローチャートである。プレイヤーは、ゲームに参加する場合、まず磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する(S1)。初めてプレイする

場合には、プレイヤーは、本アーケードゲーム機が設置されているゲームセンタ等の店員あるいは自動販売機などから、新規な磁気カード9を入手し、その磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。また、前回のゲームの続きをしようとするプレイヤーは、前回終了時のゲーム状態データに記録した磁気カード9をカード挿入取出口8に挿入する。このようにして磁気カード9を受け取ったゲームユニット1は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9の記録内容を読み出し、そのデータをメイン基板10に送る。メイン基板10は、受け取った記録内容に応じて、新規なプレイ可否かを判断する(S2)。

【0056】上記S3により新規プレイでないと判断された場合、メイン基板10は、図6に示すように、中央制御基板21に対して、磁気カード9に記録されたゲーム状態データが有するプレイヤーIDのID番号を送信する。これを受信した中央制御基板21は、前回の続きであると判断し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9に記録されたゲーム状態データを読み出し(S4)、これをRAM16に記録する。

【0057】また、メイン基板10は、磁気カード9にポイントデータが記録されているかを判断する(S5)。この判断において、ポイントデータが記録されていると判断された場合には、磁気カード書込読出部14により磁気カード9に記録されたポイントデータを読み出し(S6)、これをRAM16に記録する。一方、ポイントデータが記録されていないと判断された場合には、メイン基板10は、画像表示制御部11により、プレイヤーに対して通貨の追加投入を促す画面を表示させる。そして、通貨が通貨投入口6に投入されたら(S7)、図示しない通貨投入センサにより投入額が検知され、メイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変換手段として機能し、その投入額に応じたポイントデータに変換し、そのポイントデータをRAM16に記録する(S8)。その後、メイン基板10は、ゲーム状態データに基づき、ROM17に記録されたプログラムをロードし、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、前回の続きのゲーム画面が表示させて、ゲームを開始する(S9)。尚、通貨投入を促しても、通貨が投入されない場合には、ゲームが開始されない。

【0058】一方、上記S2により新規プレイであると判断された場合、メイン基板10は、図7に示すように、中央制御基板21に対して、ダミーIDを送信する。これを受信した中央制御基板21は、新規プレイと認識し、そのメイン基板10に対して、新規なID番号を返信する。この新規ID番号を受信したメイン基板10は、初期情報の入力及び設定を行う(S3)。この初

期情報の入力及び設定では、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図8(a)に示す名前入力画面を表示させる。プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5aを操作し、その名前入力画面に表示されている50音ボタンのカーソルを移動させて、主人公の名前を入力する。入力後、名前入力画面中の決定ボタンを選択すると、図8(b)に示す名前確認画面が表示され、その画面中のYesボタンを選択することで名前を決定する。次に、ディスプレイ2には、図8(c)に示す職業選択画面が表示される。この画面では、プレイヤーが操作する主人公の職業を選択する。以上の入力又は選択の操作内容は、操作制御部13からメイン基板10に送られ、プレイヤー情報としてRAM16に記録される。

【0059】このようにして初期情報の入力・設定処理が終了したら、メイン基板10は、画像表示制御部11により、プレイヤーに対して通貨の追加投入を促す画面を表示させる。そして、通貨が通貨投入口6に投入されたら(S7)、メイン基板10によりゲームが開始される(S8)、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図9に示すメインメニュー画面が表示される。このメインメニュー画面には、ダンジョンを探索する探索ゲームボタンと、他人が所有する城に挑戦する対戦ゲームボタンと、これらゲーム中に使用できる魔法カードの一覧を表示させるカード一覧ボタンとが用意されている。この画面で、プレイヤーは、探索ゲームをするか、対戦ゲームをするかを選択する。

【0060】ここで、プレイヤーが探索ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図10に示すダンジョン選択画面を表示させ、ダンジョン選択処理を実行する。このダンジョン選択画面には、各ダンジョンを示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦するダンジョンを選択する。各表示エリアには、それぞれダンジョン名と、挑戦するのに必要なポイント数(挑戦費用)が表示されている。各ダンジョンでは、それぞれ、そのダンジョン名に由来するゲーム展開がなされ、互いに異なるゲームが進行される。プレイヤーが、例えば、ゆかいなダンジョンを選択した場合、図示の画面上方部分に、選択されたダンジョンが表示される。そして、プレイヤーは、この選択したダンジョンに挑戦することを決めたら、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、挑戦費用に相当する分だけ減少させる。

【0061】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、各ダンジョンのゲーム内容を含むゲーム情報としてのダンジョンデータを記録したダンジョン情報データベースを記録するゲーム情報記録媒体としてのデータ領域を有している。このダンジョン情報データベ

ースには、ダンジョンデータを特定するためのゲーム価値変動要素としてのゲーム情報特定情報であるダンジョン名データに関連付けて、増減情報である挑戦費用データがそれぞれ記録されている。すなわち、このダンジョン情報データベースは、増減情報記録媒体としても機能している。メイン基板10は、図10に示したダンジョン選択画面で選択されたダンジョンに関するダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ると、プレイヤーにより選択されたダンジョン名を認識する。また、このダンジョン選択信号を操作制御部13から受け取ることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記ダンジョン情報データベースからダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応した挑戦費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出した挑戦費用データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータから減らす処理を行う。

【0062】ここで、RAM16に記録されているポイントデータが、挑戦費用データに相当するポイント分に満たない場合、プレイヤーに対して通貨の追加投入を促す画面を表示させる。通貨が通貨投入口6に投入されたら(S10)、図示しない通貨投入センサにより投入額が検出され、メイン基板10は、これをゲーム価値追加要求として受け取り、ゲーム価値加算手段として機能する。そして、その投入額に応じたポイントデータをRAM16のポイントデータに加算する処理を行う(S11)。尚、通貨投入を促しても、通貨が投入されない場合には、そのダンジョンへの挑戦を許可しない。以下、ポイントデータを減らす処理が行われるときにも、上記と同様に通貨投入を促す。

【0063】また、プレイヤーは、通貨の追加投入を促す画面が表示されるとき以外でも、通貨を通貨投入口6に投入することで(S10)、ポイントデータをRAM16のポイントデータに加算することができる(S11)。また、通貨を投入する代わりに、ポイントデータが記録された可搬型記録媒体である他の磁気カード9又は磁気カード9とは違うポイントカード等をプレイヤーがカード挿入取出口8に挿入したときにもポイントデータの追加ができる構成としてもよい。この場合、磁気カード書込読出部14によって、その磁気カードからポイントデータを読み取り、そのポイントデータがRAM16のポイントデータに加算する。

【0064】また、メイン基板10は、ダンジョン選択信号からダンジョン名を認識すると、ゲーム情報選択手段として機能し、上記ダンジョン情報データベースから、そのダンジョン名データに対応するダンジョンデータを読み出す。そして、そのダンジョンデータに基づいたプログラムをロードして、画像表示制御部11によ

り、ディスプレイ2にゲーム画面を表示させる。

【0065】一方、図9に示したメインメニュー画面で、プレイヤーが対戦ゲームを選択した場合、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図11に示す城選択画面を表示させ、城選択処理を実行する。この城選択画面には、各城を示す表示エリアが表示される。そして、プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させることにより、挑戦する城を選択する。各表示エリアには、それぞれ城名と、挑戦費用が表示されている。各城では、それぞれ、互いに異なるゲームの進行状態が用意されており、種々のゲーム展開がなされる。また、各城では、それぞれ、過去に城の占領に成功したプレイヤーが城主となっており、プレイヤーは、その城主であるプレイヤーと対戦することになる。

【0066】具体的に説明すると、中央制御装置のデータベース用ROM23は、各城のゲーム内容を含むゲーム情報としての城データを記録した城情報データベースを記録するゲーム情報記録媒体としてのデータ領域を有している。この城情報データベースに記録されている城データに含まれる城名データには、プレイヤー特定情報である城主のIDが関連付けされている。

【0067】図12及び図13は、城選択処理におけるメイン基板10と中央制御基板21との間のデータ通信を説明する説明図である。メイン基板10は、プレイヤーが図9に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択したときのボタン操作により、操作制御部13からの信号を受け取ると、中央制御基板21に対戦データ要求を送信する。これを受信した中央制御基板21は、ゲームユニット1のディスプレイ2に図11に示した城選択画面を表示させるための画像データを返信する。そして、ディスプレイ2に表示された城選択画面で、プレイヤーにより挑戦する城が選択されると、メイン基板10は、そのボタン操作による操作制御部13からの城選択信号を受け取る。そして、メイン基板10は、その城選択信号に応じた城名データを含む城データ要求を、中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、その城データ要求に含まれる城名データに対応する城データを、上記城情報データベースから読み出す。そして、その城データは、図12に示すように、メイン基板10に返信される。そして、この城データを受信したメイン基板10は、その城データに基づくプログラムをロードし、ゲームが進行する。

【0068】ここで、中央制御基板21が城データ要求を受信したときに、その城が他のプレイヤーによりプレイされている、すなわち、その城データ要求に係る城データが他のゲームユニット1にダウンロードされている場合がある。この場合、中央制御基板21は、城データの代わりに、挑戦不許可データを送信する。この不許可データを受信したメイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、その城には挑戦できない



旨のメッセージを表示し、再度、図9に示したメインメニュー画面を表示する。

【0069】また、ゲームユニット1のROM17は、各城データを特定するためのゲーム価値変動要素としてのゲーム情報特定情報である城名データに関連付けて、増減情報である挑戦費用データがそれぞれ記録された城挑戦情報データベースを記録する増減情報記録媒体としてのデータ領域を有している。メイン基板10は、上述のようにして、図11に示した城選択画面で選択された城に関する城選択信号を操作制御部13から受け取ることで、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、上記探検ゲームと同様に、ROM17に記録された城挑戦情報データベースから城名データに対応した挑戦費用データを読み出し、その挑戦費用データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータから減らす処理を行う。

【0070】このようにしてゲームが進行すると、ディスプレイ2には、図14に示すようなゲーム画面が表示される。尚、ゲーム画面は、探検ゲームも対戦ゲームもほぼ同様であり、そのゲームの進み方も同様であるので、以下、探検ゲームを例に挙げて説明する。

【0071】図14に示すゲーム画面には、ダンジョン内のフィールドであるダンジョン画面が表示されている。また、画面上部には、ダンジョンのフロア数、主人公の体力及びプレイヤーのポイントデータに基づくポイント数が表示されており、画面右下部分には、プレイヤーが使用可能な主人公の所有する複数の魔法カードが表示されている。上記ダンジョン画面は、ダンジョンのフロアを上方から見たものであり、図示の画面には、主人公、敵モンスター、ゲーム要素であるアイテムカードが表示されている。

【0072】プレイヤーは、操作レバー4及び操作ボタン5a、5b、5cを操作して、主人公を移動させたり、敵モンスターに攻撃したり、所有する魔法カードを使用したりすることができる。また、敵モンスターも主人公に対して攻撃してくるので、その攻撃を受けると、主人公の体力が減り、体力が0になると、ゲームオーバーとなる。

【0073】主人公が所有する魔法カードを使用する場合、プレイヤーは、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図15に示すカード選択画面を表示させる。このカード選択画面では、画面右下にある魔法カードにカーソルが出現する。また、このカード選択画面には、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が画面左側部分に表示される。このカード内容画面には、その魔法カードを使用したときの効果と、その魔法カードを使用するのに必要なポイント数(カード使用費用)が表示されている。プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させ、使用を希望す

る魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、魔法カードのカード使用費用に相当する分だけ減少させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0074】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17には、ゲーム状態変更要素である魔法カードデータを、プレイヤーが使用可能な状態で記録した使用可能要素記録媒体としての使用可能データ領域と、魔法カードデータをプレイヤーが使用不可能な状態で記録した使用不可能要素記録媒体としての使用不可能データ領域とを有する魔法カードデータベースが格納されている。この魔法カードデータベースに記録された各魔法カードデータは、カード名データに関連付けられた各種データを有している。プレイヤーが使用可能な魔法カードデータには、メイン基板10が実行するカード使用プログラムによる読み出しを可能にする読出許可符号が付加されており、その読出許可符号が付加された魔法カードデータが記録されている使用可能データ領域が使用可能要素記録媒体として機能し、その読出許可符号が付加されていない魔法カードデータが記録されている使用不可能データ領域が使用不可能要素記録媒体として機能する。尚、図14のゲーム画面又は図15のカード選択画面に表示されている魔法カードは、使用可能データ領域に記録されている魔法カードデータの一部である。また、魔法カードデータは、ゲーム価値変動要素としての変更要素特定情報であるカード名データに関連付けて、カード使用費用データを含む各種増減情報も記録されている。すなわち、魔法カードデータベースは、増減情報記録媒体としても機能している。

【0075】メイン基板10は、図15に示したカード選択画面で選択された魔法カードに関するカード使用信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータがカード使用費用データ以上あるときに使用決定手段として機能し、その魔法カードデータの使用を決定する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更手段として機能し、魔法カードデータベースからカード名データに対応するカード効果データを読み出して、そのカード効果データに基づいてゲーム状態を変更する。例えば、使用した魔法カードが敵モンスターに攻撃するものである場合、カード効果データの数値を敵モンスターへのダメージ計算に利用し、その算出結果に基づいて、敵モンスターの体力データを減少させる。

【0076】また、メイン基板10により魔法カードデータの使用が決定されることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記魔法



カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード使用費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出したカード使用費用データに相当するポイントデータを、RAM16に記録されたポイントデータから減じる。

【0077】また、ダンジョン内には、図14に示したゲーム画面に表示されているようなアイテムカードが存在する。プレイヤーが主人公を操作してアイテムカードを拾うと、魔法カードを入手することができる。

【0078】また、ダンジョン内には、所持する魔法カードを売却したり、所持していない魔法カードを購入したりすることができる図16(a)に示すショップが用意されている。プレイヤーが主人公を操作してショップに入場した場合、所有する魔法カードを売却してポイントに変えたり、そのショップで販売されている魔法カードを自分のポイントを支払って購入したりすることができる。

【0079】上記ショップで魔法カードを購入する場合、プレイヤーは、図16(a)に示すショップ画面において、操作レバー4を操作して、カーソルを「カードを買う」ボタンに合わせ、操作ボタン5aを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図16(b)に示す購入カード選択画面を表示させる。この購入カード選択画面では、画面上方部分に、そのショップで売っている魔法カードのカード一覧画面が表示され、画面左下に、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が表示される。カード一覧画面には、魔法カードを購入するために必要なポイント数(カード購入費用)が表示されている。プレイヤーは、操作レバー4でカーソル412を移動させ、購入を希望する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、その魔法カードのカード購入費用に相当する分だけ減少させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0080】具体的に説明すると、上記魔法カードデータベースには、ゲーム価値変動要素としての変更要素特定情報であるカード名データに関連付けられた増減情報として、カード購入費用データも記録されている。使用許可要求受取手段として機能するメイン基板10は、図16(b)に示した購入カード選択画面で選択された魔法カードに関する使用許可要求としてのカード購入信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータがカード購入費用データ以上あるときに使用許可手段として機能し、魔法カードデータベースの使用不可能データ領域にある魔法カード

データの使用を許可する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更要素記録手段として機能し、カード名データに対応する魔法カードデータに使用許可符号を付加する。これにより、その魔法カードデータは、魔法カードデータベースの使用可能データ領域に記録されることになり、プレイヤーにより使用可能となる。

【0081】また、メイン基板10により使用不可能データ領域にある魔法カードデータの使用が許可されることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記魔法カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード購入費用データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出したカード購入費用データに相当するポイントデータを、RAM16に記録されたポイントデータから減じる。

【0082】一方、上記ショップにおいて、所有する魔法カードを売却する場合、プレイヤーは、図16(a)に示すショップ画面において、操作レバー4を操作し、カーソルを「カードを売る」ボタンに合わせ、操作ボタン5aを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図16(c)に示す売却カード選択画面を表示させる。この売却カード選択画面では、画面右下にある魔法カードにカーソルが出現し、カーソルで選択されている魔法カードの内容を示すカード内容画面が画面左側部分に表示される。また、この売却カード選択画面の画面上方部分には、選択された魔法カードと交換されるポイント数(カード売却収入)を表示した引取価格画面が表示される。プレイヤーは、操作レバー4でカーソルを移動させ、所持する魔法カードの中から売却する魔法カードを選択した後、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、その魔法カードのカード売却収入に相当する分だけ増加させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0083】具体的に説明すると、上記魔法カードデータベースには、ゲーム価値変動要素としての変更要素特定情報であるカード名データに関連付けられた増減情報として、カード売却収入データも記録されている。不使用許可要求受取手段として機能するメイン基板10は、図16(b)に示した売却カード選択画面で選択された魔法カードに関する不使用許可要求としてのカード売却信号を受け取ると、プレイヤーの指示に基づく魔法カード名を認識する。そして、メイン基板10は、その魔法カードがショップで売却可能なものであるときに不使用許可手段として機能し、魔法カードデータベースの使用可能データ領域にある魔法カードデータの不使用を許可

する。その後、メイン基板10は、ゲーム状態変更要素消去手段として機能し、カード名データに対応する魔法カードデータから使用許可符号を削除する。これにより、その魔法カードデータは、魔法カードデータベースの使用不可能データ領域に記録されることになり、プレイヤーは、その魔法カードデータを使用できなくなる。

【0084】また、メイン基板10により使用可能データ領域にある魔法カードデータの不使用が許可されることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。よって、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記魔法カードデータベースからカード名データを選択し、このカード名データに対応したカード売却収入データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出したカード売却収入データに相当するポイントデータを、RAM16に記録されたポイントデータに足す。

【0085】また、配置されている敵モンスターのの中には、倒すとポイントが増加するゲーム要素である宝石モンスターが存在する。この宝石モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するゲーム要素制御手段としてのメイン基板10により制御されている。プレイヤーは主人公を操作して宝石モンスターを倒すという特典獲得条件を満たすと、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、その宝石モンスターの種類に応じたポイント数である宝石獲得額に相当する分だけ増加させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0086】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、ゲーム価値変動要素としてのゲーム要素関連情報である宝石モンスター名データに関連付けて、増減情報である宝石獲得額データが記録された宝石モンスターデータベースを記録する増減情報記録媒体としてのデータ領域を有する。メイン基板10は、宝石モンスターを攻撃するようにプレイヤーが主人公を操作することで、ダメージ計算を行い、その算出結果により宝石モンスターの体力データが0になることにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。そして、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記宝石モンスターデータベースから宝石モンスター名データを選択し、この宝石モンスター名データに対応した宝石獲得額データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出した宝石獲得額データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータに足す処理を行う。

【0087】また、ダンジョン内には、自分のポイントを賭けて、賭けゲームであるスロットゲームを行うことができるスロットマシンが配置された図17(a)に示すカジノも用意されている。プレイヤーは主人公を操作してスロットマシンの前に移動させ、操作ボタン5aを押すと、メイン基板10は、賭けゲーム実行手段として

機能し、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に、図17(b)に示すスロット画面を表示させる。このスロット画面には、画面中央部分に3つのリールが表示されており、この画面において、自分のポイント増加を狙ってスロットゲームを行うことができる。

【0088】スロット画面において、操作ボタン5bを押すと、そのボタン操作が、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、スロットゲームのプレイに必要なポイント数(プレイ費用)に相当する分だけ減少させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。これにより、スロットゲームにおいて、自分のポイントがベットされたこととなる。その後、プレイヤーは、操作ボタン5aを押すことにより、そのボタン操作が操作制御部13からメイン基板10に送られ、メイン基板10は、画像表示制御部11により、スロット画面のリールを回転表示させる。そして、プレイヤーは、再び操作ボタン5aを押すことで、各リールを左から順に停止させることができる。このスロットゲームにおいて、勝敗態様である当たり図柄が揃った場合、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、その当たり図柄に応じたポイント数の配当額に相当する分だけ増加させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0089】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、ゲーム価値変動要素としての勝敗態様情報である図柄データに関連付けて、増減情報である配当額データが記録された配当データベースを記録する増減情報記録媒体としてのデータ領域を有する。メイン基板10は、プレイヤーがスロットゲームを行い、揃った図柄を認識した後、上記配当データベースから対応する図柄データを選択し、この図柄データに対応した宝石獲得額データを読み出す。揃った図柄が当たり図柄である場合、すなわち、配当額データがポイントを増加させるものである場合、メイン基板10は、変更要件選択手段及び増減条件選択手段として機能することになる。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出した配当額データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータに足す処理を行う。

【0090】また、本アーケードゲーム機で行う探検ゲームでは、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを単に脱出するのではなく、ダンジョン内の最終フロアにあるゲーム要素としての特定アイテムカードを拾って、そのダンジョンを脱出することをゲームの目的達成要件としている。本実施形態では、プレイヤーが、ダンジョン内にある特定アイテムカードを見つけ出し、その特定アイテムカードを拾った後にダンジョンを脱出することで、その特定アイテムカードに応じたポイントを獲得することができる。すなわち、プレイヤーは、主人公

を操作して特定アイテムカードを持った状態で脱出に成功するという目的達成要件を満たすと、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、達成目的関連情報である脱出したダンジョンの種類に応じたポイント数であるクリアボーナス額に相当する分だけ増加させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0091】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17に記録されたダンジョン情報データベースは、ゲーム価値変動要素としての達成目的関連情報であるダンジョン名データに関連付けて、増減情報であるクリアボーナス額データも記録している。すなわち、ダンジョン情報データベースは、この場合の増減情報記録媒体として機能している。プレイヤーが主人公を操作して、特定アイテムカードを所持してダンジョンを脱出したことにより、ゲーム価値変動条件が満たされる。これにより、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記ダンジョン情報データベースから、脱出したダンジョン名データを選択し、このダンジョン名データに対応したクリアボーナス額データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出したクリアボーナス額データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータに足す処理を行う。

【0092】また、プレイヤーは、主人公を操作してダンジョンを脱出したときに、そのダンジョン内で拾ったゲーム要素である宝石を所持している場合、その宝石に応じたポイントを獲得することができる。すなわち、宝石を持った状態で脱出に成功するという特典獲得条件を満たした場合、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、その宝石の種類に応じたポイント数である宝石額に相当する分だけ増加させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0093】具体的に説明すると、ゲームユニット1のROM17は、ゲーム価値変動要素としてのゲーム要素関連情報である宝石名データに関連付けて、増減情報である宝石額データが記録された宝石情報データベースを記録する増減情報記録媒体としてのデータ領域を有する。プレイヤーは、宝石を持った状態で脱出に成功するという特典獲得条件を満たすと、ゲーム価値変動条件が満たされる。これにより、メイン基板10は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記宝石情報データベースから宝石名データを選択し、この宝石名データに対応した宝石額データを読み出す。そして、メイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、この読み出した宝石額データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータに足す処理を行う。

【0094】このようにして、主人公がダンジョンの脱

出に成功すると、所定の演出の後、ディスプレイ2には、再び図10に示したダンジョン選択画面が表示される。よって、プレイヤーは、このダンジョン選択画面において、次に挑戦するダンジョンを選択することで、同じダンジョン又は別のダンジョンに挑戦することができる。

【0095】また、プレイヤーが図9に示したメインメニュー画面で対戦ゲームを選択することで行われる城選択処理において、プレイヤーが、ディスプレイ2に表示された図11に示した城選択画面で、自分が城主となっている城を選択した場合、プレイヤーは、自分のポイントと自分の城を守るためのゲーム要素である護衛モンスターを追加することができる。この護衛モンスターの動作は、ゲーム実行プログラムを実行するゲーム要素制御手段としてのメイン基板10により制御される。これにより、他のプレイヤーが自分の城に挑戦してきたときの城防衛力をアップさせることができる。

【0096】尚、プレイヤーが自分の城を選択したときに、その城に他のプレイヤーが挑戦している場合には、護衛モンスターを追加する処理はできないが、他のプレイヤーのプレイ状況を知ることができる。具体的には、中央制御基板21から、他のプレイヤーが操作しているゲームユニット1のメイン基板10に信号を送り、その信号に応じて、そのメイン基板10から、例えば、他のプレイヤーが操作する操作対象の種類や装備(戦士等)、所有する魔法カードの種類、現在いるフロア等の情報を返信する。これを受けた中央制御基板21は、その情報を、その城の所有者であるプレイヤーのゲームユニット1のメイン基板10に送る。これにより、プレイヤーのゲームユニット1のディスプレイ2には、その情報が表示され、プレイヤーは、他のプレイヤーのゲーム進行状況を知ることができる。

【0097】自分の城に護衛モンスターを追加する場合、そのプレイヤーは、図11に示した城選択画面において、自分が城主となっている城を選択し、操作ボタン5cを押す。これにより、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ11に、図18に示す護衛モンスター選択画面を表示させる。この護衛モンスター選択画面では、画面に表示されている各護衛モンスターカードにカーソルが出現する。各護衛モンスターカードには、その護衛モンスター名、護衛モンスターの画像及び護衛モンスターの説明が表示されている。また、この護衛モンスターカードには、その護衛モンスターを配置するために必要なポイント数(護衛費用)も表示されている。また、護衛モンスター選択画面の画面上部には、自分の城名、護衛モンスターが配置されるフロア箇所の空き情報などが表示されている。護衛モンスターは、城のフロアの一特定の箇所しか配置できず、その箇所には、それぞれ1体のみ配置される。

【0098】プレイヤーは、図18に示した護衛モンス

ター選択画面において、護衛モンスターを配置する箇所及び護衛モンスターの種類を決めたら、操作レバー4でカーソルを移動させ、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、RAM16に記録されているポイントデータを、護衛モンスターの護衛費用に相当する分だけ減少させるように変更するポイントデータ変動処理を実行する(S12)。

【0099】具体的に説明すると、中央制御装置20のデータベース用ROM23は、ゲーム価値変動要素としてのゲーム要素関連情報である護衛モンスター名データに関連付けて、増減情報である護衛費用データを記録した増減情報記録媒体としての護衛モンスターデータベースが記録されたデータ領域を有している。プレイヤーが図18に示した護衛モンスター選択画面で護衛モンスターを選択すると、メイン基板10は、その護衛モンスター選択信号を中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、その信号に対応する護衛モンスター名データから護衛モンスターデータベースに記録された護衛モンスターデータを読み出し、そのデータを、上記城情報データベースにおけるプレイヤーの城データに追加する。これにより、プレイヤーは、自分の城データに護衛モンスターデータが追加されるという特典獲得条件を満たし、ゲーム価値変動条件が満たされる。そして、護衛モンスター選択信号を受信した中央制御基板21は、変動要素選択手段及び増減情報読出手段として機能し、上記護衛モンスターデータベースから、その護衛モンスター選択信号に対応する護衛モンスター名データを選択し、この護衛モンスター名データに対応した護衛費用データを読み出す。そして、中央制御基板21は、その護衛費用データをメイン基板10に返信する。これを受信したメイン基板10は、ゲーム価値変動手段として機能し、その護衛費用データに相当するポイント分を、RAM16に記録されたポイントデータから減じる処理を行う。

【0100】また、本アーケードゲーム機で行う対戦ゲームでは、プレイヤーが城に挑戦し、他のプレイヤーからその城を奪取することがゲーム目的となっている。この対戦ゲームにおいて、城に挑戦したプレイヤーは、その城に挑戦するための挑戦費用や、魔法カードを使用するためのカード使用費用など、自分のポイントを費やすことになる。城に挑戦したプレイヤーが費やしたポイントの少なくとも一部、例えば90%は、城を所有するプレイヤーのポイントに加算される。すなわち、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したとき、そのゲームユニット1のメイン基板10から、ゲームに費やした使用ポイントデータ等が中央制御基板21に送られる。ここで、中央制御装置20のデータベース用ROM23は、プレイヤー情報を記録するデータ領域を有している。そして、使用ポイントデータ等を受信し

た中央制御基板21は、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に失敗しゲームが終了したことを変更条件として、上記プレイヤー情報に含まれるポイントデータを、その使用ポイントデータの90%に相当する分だけ増加させるように変更する保存データ変更処理を行う(S13)。

【0101】また、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功するというゲーム目的を達成した場合、そのプレイヤーは、その城の城主とすることができる。よって、他のプレイヤーからの挑戦を受けて、その城の防衛に成功したときにポイントが増加するという城主としての特典を受けることができる。具体的には、城に挑戦したプレイヤーが城の占領に成功したとき、そのゲームユニット1のメイン基板10から、城奪取信号等が中央制御基板21に送られる。これを受信した中央制御基板21は、データベース用ROM23に記録された城情報データベースから、その城奪取信号に対応する城名データを選択し、この城名データに関連付けられた城主のプレイヤーIDを、城の占領に成功したプレイヤーのIDに変更する保存データ変更処理を行う(S13)。

【0102】尚、本実施形態では、各ダンジョンや城でのモンスターの強さが大きく異なるが、主人公は、モンスターを倒したり、魔法カードを使用したりすることでレベルアップし、その能力を高めることができる。尚、プレイヤーの能力データ(攻撃力、守備力等)は、ダンジョンクリア時にデフォルトに戻されるが、主人公のもつ装備や魔法カード等は、そのまま継続される。

【0103】プレイヤーは、ゲームを終了しようとする場合には、図3に示す保存終了ボタン5eを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、画像表示制御部11により、ディスプレイ2に表示されている画像の上に重なるようにして、図19に示すゲーム終了選択画面を表示させる(S14)。このゲーム終了選択画面には、「ゲームを終了しますか?」というコメントの下に「はい」ボタンと「いいえ」ボタンが表示されている。プレイヤーは、ゲームを終了させない場合には、操作レバー4でカーソルを「いいえ」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。これにより、ゲーム終了選択画面が消えて、直前の画面からゲームが再開される。一方、プレイヤーは、ゲームを終了させる場合には、操作レバー4でカーソルを「はい」ボタンに合わせて、操作ボタン5aを押す。このボタン操作は、操作制御部13からメイン基板10に送られる。そして、メイン基板10は、図6及び図7に示したように、RAM16に記録されているポイントデータやゲーム状態データを、データセーブ要求として、中央制御基板21に送信する。これを受信した中央制御基板21は、そのデータを、データベース用ROM23に記録されているそのプレイヤーのプレイヤー情報に保存する。そして、中央制御基板21は、メイ

ン基板10に保存が完了した旨のセーブ完了データを送信する。これを受信したメイン基板10は、磁気カード書込読出部14により、磁気カード9にポイントデータ及びゲーム状態データ等を書き込み、その磁気カード9を、カード挿入取出口8から排出する(S15)。

【0104】以上、本実施形態によれば、従来の家庭用ゲーム機やビデオゲーム機などで主に行われていたロール・プレイング・ゲームのもつゲーム性と、メダルゲームがもつゲーム価値の増減に関するゲーム性の両方を兼ね備えた新規なゲーム性を、プレイヤーに対して提供することができる。

【0105】尚、本実施形態では、主人公がダンジョンを冒険するロール・プレイング・ゲームを行うアーケードゲーム機について説明したが、本発明は、種々のゲームに適用することができる。例えば、プレイヤーが操作対象である戦闘機を操作し、敵の戦闘機を撃墜しながら敵の基地の占拠を目指してプレイするようなシューティングゲームなどにも適用することができる。この場合、例えば、上記実施形態において挑戦するダンジョンを選択する際にポイントデータを消費するのと同様に、占拠する基地を選択する際にポイントデータを消費するように構成することができる。また、例えば、上記実施形態において魔法カードを使用する際にポイントデータを消費するのと同様に、特別なミサイルを発射する際にポイントデータを消費するように構成することもできる。

【0106】また、本実施形態では、実質的には、各ゲームユニット1が独立したゲームを展開する構成について説明したが、各ゲームユニット1を結ぶ中央制御装置20で全体のゲーム進行を行い、各ゲームユニット1のプレイヤーが、同一のゲームに参加する構成としてもよい。この場合、各プレイヤーが操作する主人公が互いに協力しながらダンジョンの脱出を目指す設定にしてもよいし、各プレイヤーが操作する主人公が互いに敵同士となる対戦ゲームのように設定してもよい。このとき、各ゲームユニット1は、同一店舗内にある必要はなく、複数の店舗間にまたがってネットワークを介して接続されるように構成してもよい。これによれば、より多くのユーザーによる大規模なゲームを実現することができる。

【0107】プレイヤーのポイントデータの増減を行う変更要件及び増減条件は、上述したものに限らず、ゲーム内容に応じて多種多様であり、ゲーム製作者の創意工夫により、様々な態様が考えられる。

【0108】

【発明の効果】請求項1乃至16の発明によれば、メダルゲーム機等がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性と、プレイヤーが操作対象を操作することでゲーム展開されるゲームがもつゲーム性とを融合した新規なゲーム性を提供することが可能となるという優れた効果がある。更に、従来のメダルゲーム機がもつゲーム価値の増減に関するゲーム性をそのまま維持して、メダル貸出機

等にわざわざメダルを借り入れに行くという煩雑な作業を省くことができるので、そのゲームで使用するゲーム価値の利用する際の利便性を向上させることができるという優れた効果もある。

【0109】特に、請求項2の発明によれば、プレイヤーは、前回のゲーム状態からゲームを再開することができるという優れた効果がある。

【0110】また、請求項3及び4の発明によれば、プレイヤーが、再度ゲームを行うときに、前回のゲームのときに残しておいたゲーム価値データを容易に再利用することができ、しかも、これに利用される可搬型記録媒体は、磁気カード等の軽量で小型のものを使用できるので、ゲームに使用するゲーム価値の利便性を更に向上させることができるという優れた効果がある。

【0111】また、請求項5の発明によれば、プレイヤーは、過去のゲームで残ったゲーム価値データを使用することで、ゲーム開始時に貨幣価値を支払う必要がなくなり、プレイヤーのゲーム離れを抑制することが可能となるという優れた効果がある。

【0112】また、請求項6の発明によれば、ゲーム価値データを追加する場合であっても、ゲームの途中でゲーム装置から離れる必要がなく、ゲームで使用するゲーム価値の利用する際の利便性を向上させることができるという優れた効果がある。特に、ゲーム状況に応じて操作対象をこまめに操作することが要求されるようなゲームにおいては、その効果が極めて大きい。

【0113】特に、請求項7の発明によれば、ゲーム内容が互いに異なるゲーム情報ごとに支払うゲーム価値を異ならせる等の工夫が可能となり、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0114】また、請求項8の発明によれば、ゲーム進行中に、アイテムや魔法等のゲーム状態変更要素を使用するときにゲーム価値を減るように設定することで、ゲームの進行とゲーム価値とのバランスを考慮する必要が生じるので、ゲーム攻略が多様化し、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0115】また、請求項9の発明によれば、自分のゲーム価値を、ゲーム中に使用可能なアイテム等のゲーム状態変更要素に変えることでゲームの進行が楽にすることができるが、ゲームの進行とゲーム価値とのバランスを考慮する必要が生じるので、ゲーム攻略が多様化し、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0116】また、請求項10の発明によれば、ゲーム中に使用可能なアイテム等のゲーム状態変更要素を、自分のゲーム価値に変えることで、自分のゲーム価値を増やすことができるが、ゲームの進行とゲーム価値とのバランスを考慮する必要が生じるので、ゲーム攻略が多様

化し、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0117】また、請求項11の発明によれば、プレイヤーのゲーム価値を増減させることができる賭けゲームが通常ゲーム状態中に実行されるので、プレイヤーに対して、通常ゲーム状態とは別のゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0118】また、請求項12の発明によれば、ゲーム要素及び特典獲得条件の設定を工夫することにより、ゲーム進行中にゲーム価値を増減させる態様を多様化することができ、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

【0119】また、請求項13の発明によれば、そのゲームの目的達成条件を達成することにより、ゲーム価値を増加させるように設定することで、その目的達成条件のクリアに対するプレイヤーの意欲を増すことができ、プレイヤーに対して、より高いゲーム性を提供することができるという優れた効果がある。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るアーケードゲーム機を構成するゲームユニットのROMに格納されているゲーム実行プログラムを実行するメイン基板によるゲームの流れを示すフローチャート。

【図2】同アーケードゲーム機の全体の概略構成図。

【図3】同ゲームユニットの外観図。

【図4】同ゲームユニット内部の概略構成を示すブロック図。

【図5】同アーケードゲーム機を構成する中央制御装置の概略構成を示すブロック図。

【図6】既存のカード処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図7】新規のカード処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図8】(a)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される名前入力画面の説明図。(b)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される名前確認画面の説明図。(c)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示される職業選択画面の説明図。

【図9】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるメインメニュー画面の説明図。

【図10】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるダンジョン選択画面の説明図。

【図11】同ゲームユニットのディスプレイに表示される城選択画面の説明図。

【図12】城の挑戦が許可された場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図13】城の挑戦が許可されない場合の城選択処理における同ゲームユニットと同中央制御装置との間のデータ通信の流れを示す説明図。

【図14】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム画面の説明図。

【図15】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるカード選択画面の説明図。

【図16】(a)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示されるショップ画面の説明図。(b)は、同ショップ画面で購入できるカードの一覧が表示されたカード選択画面の説明図。(c)は、同ショップ画面で売ることができるカードの一覧が表示されたカード選択画面の説明図。

【図17】(a)は、同ゲームユニットのディスプレイに表示されるカジノ画面の説明図。(b)は、同カジノのスロット画面の説明図。

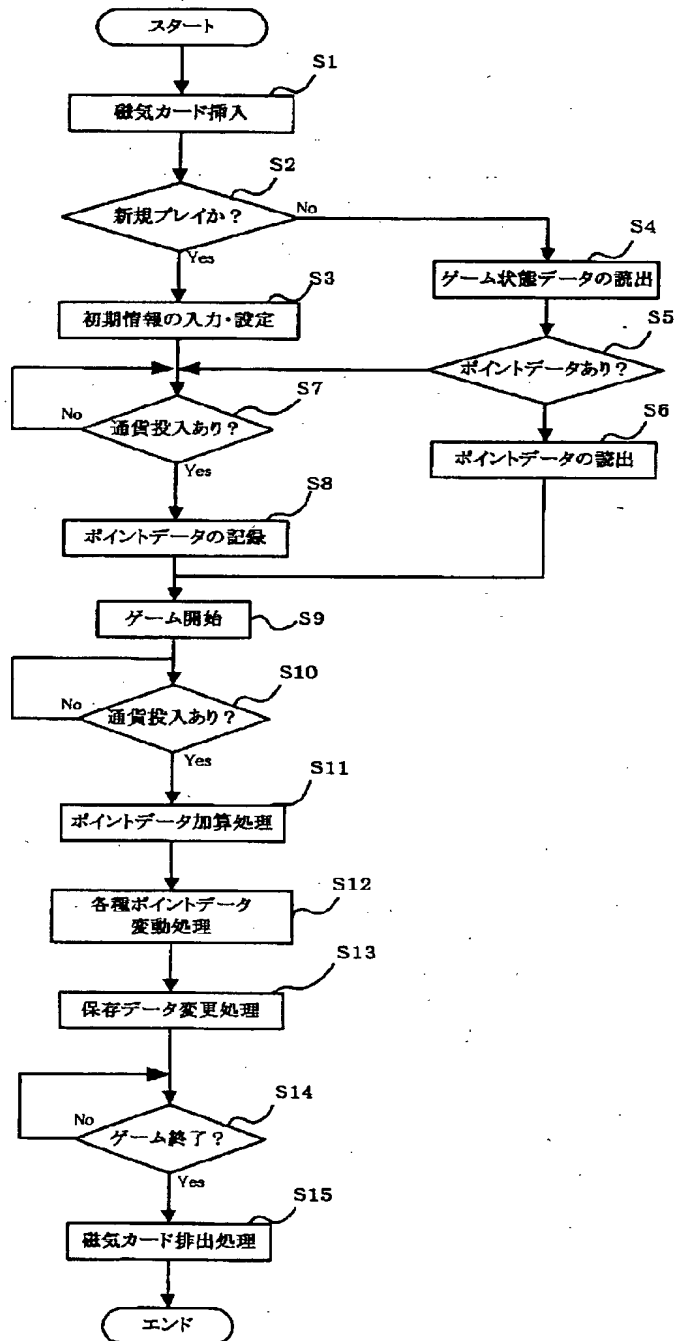
【図18】同ゲームユニットのディスプレイに表示される護衛モンスター選択画面の説明図。

【図19】同ゲームユニットのディスプレイに表示されるゲーム終了選択画面の説明図。

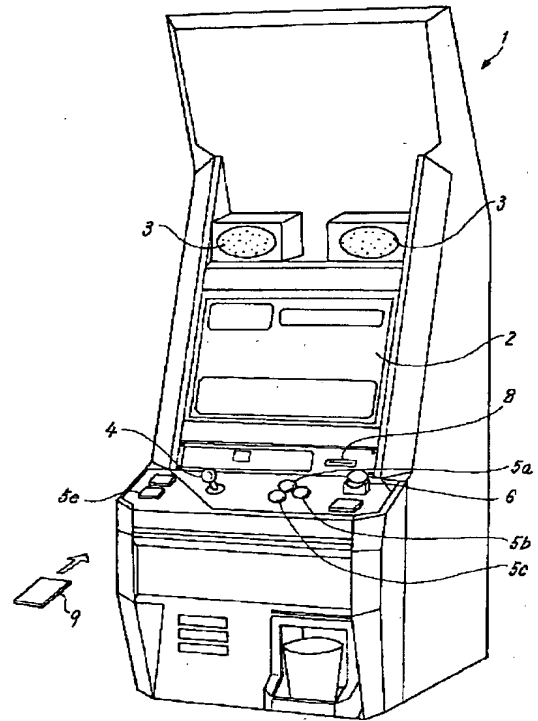
#### 【符号の説明】

- 1      ゲームユニット
- 2      ディスプレイ
- 4      操作レバー
- 5a, 5b, 5c   操作ボタン
- 6      通貨投入口
- 8      カード挿入取出口
- 9      磁気カード
- 10     メイン基板
- 20     中央制御装置
- 21     中央制御基板

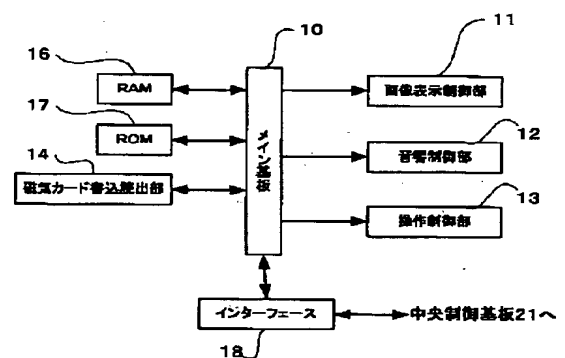
【図1】



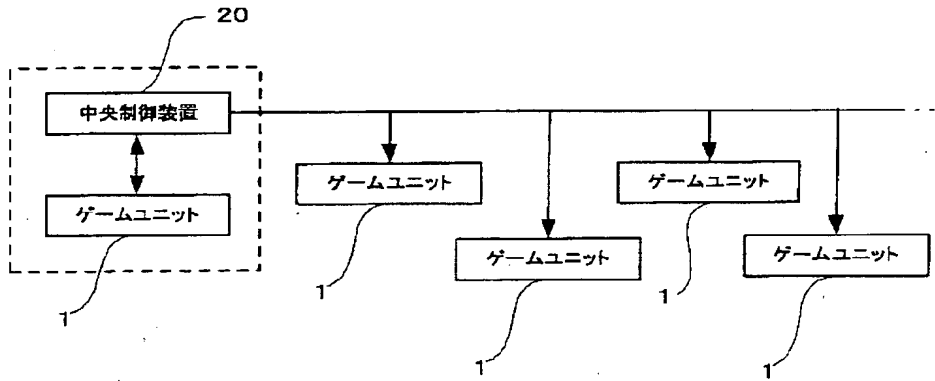
【図3】



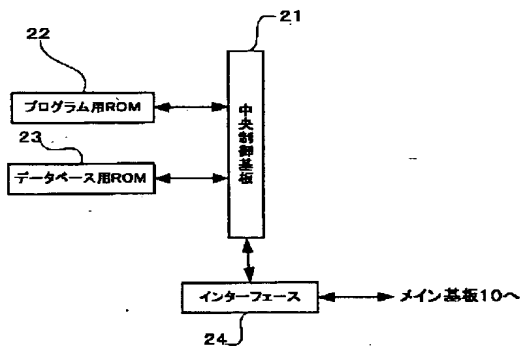
【図4】



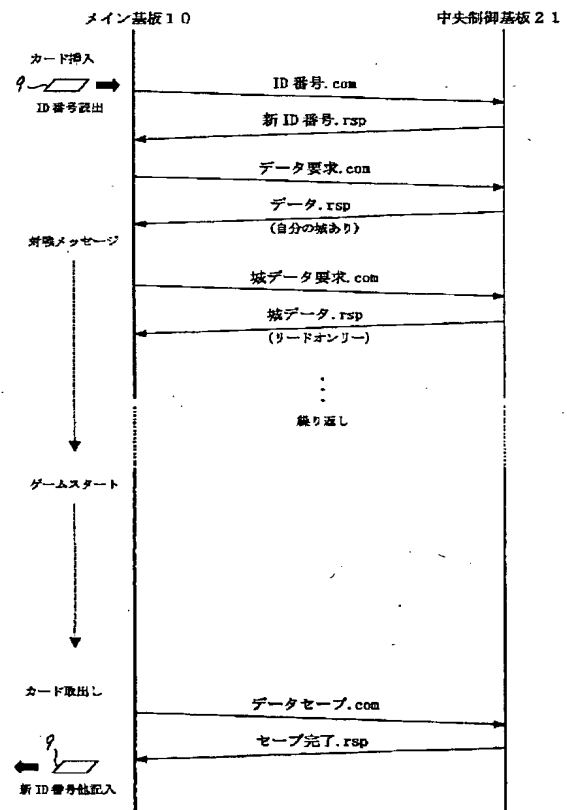
【図2】



【図5】

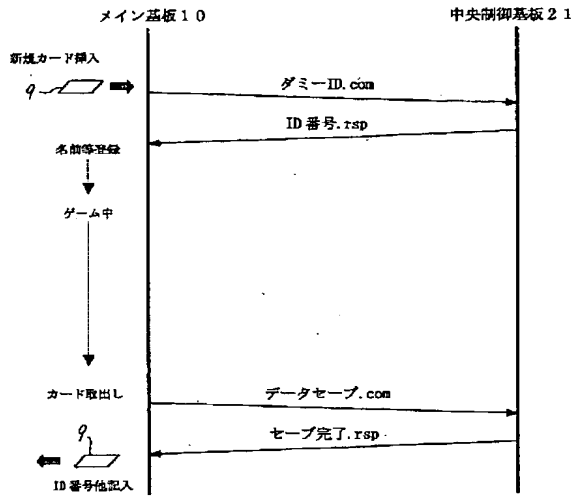


【図6】

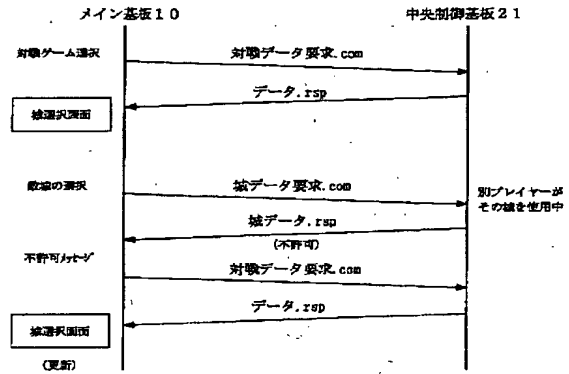




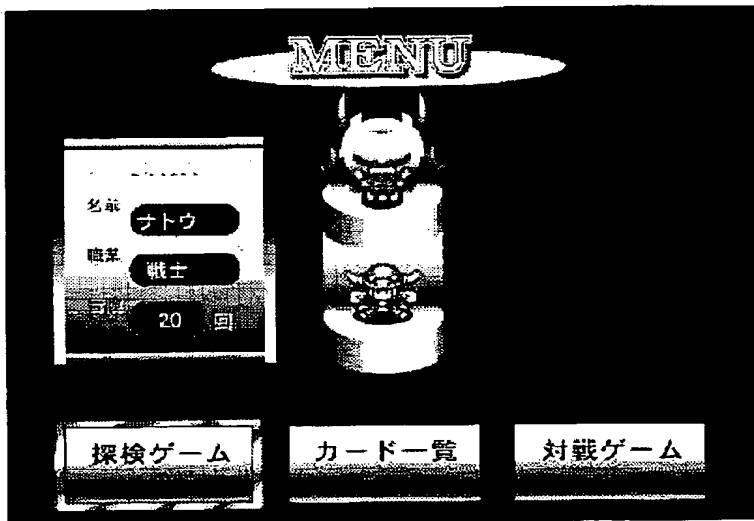
【図7】



【図13】

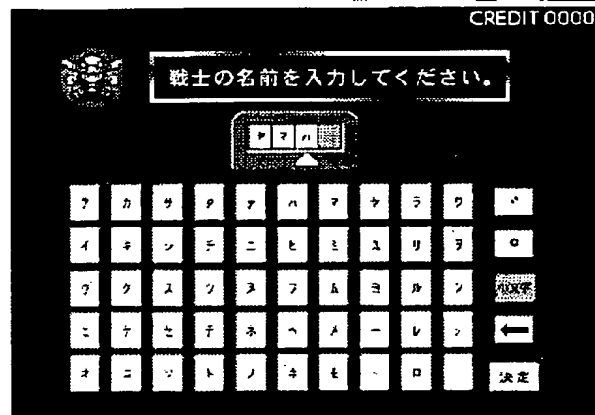


【図9】



【図8】

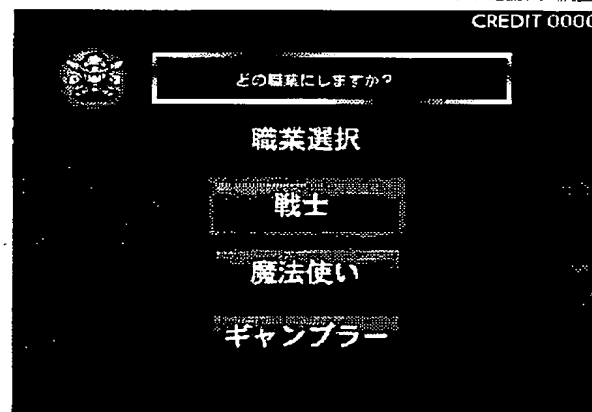
(a)



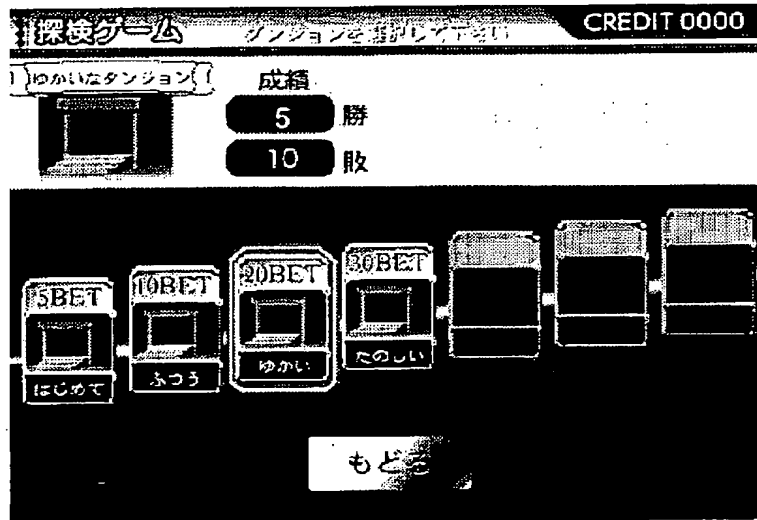
(b)



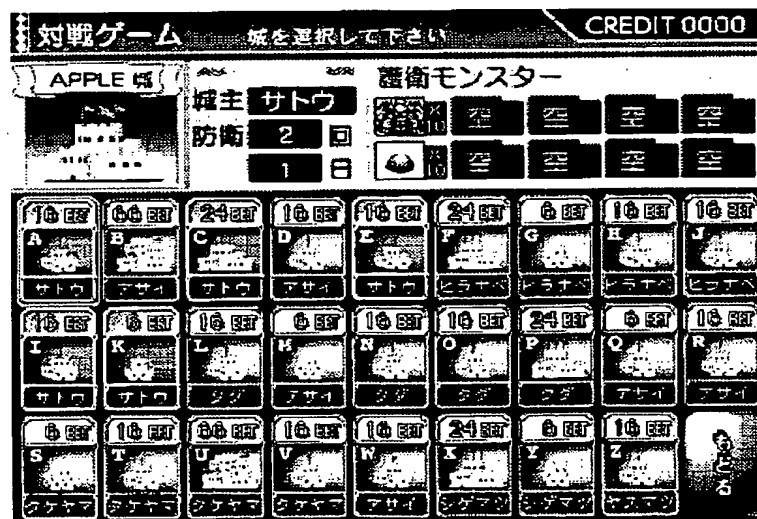
(c)



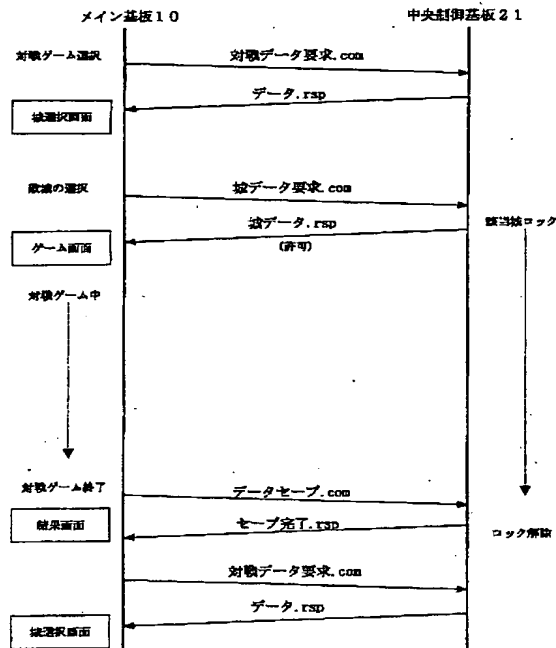
【図10】



【図11】



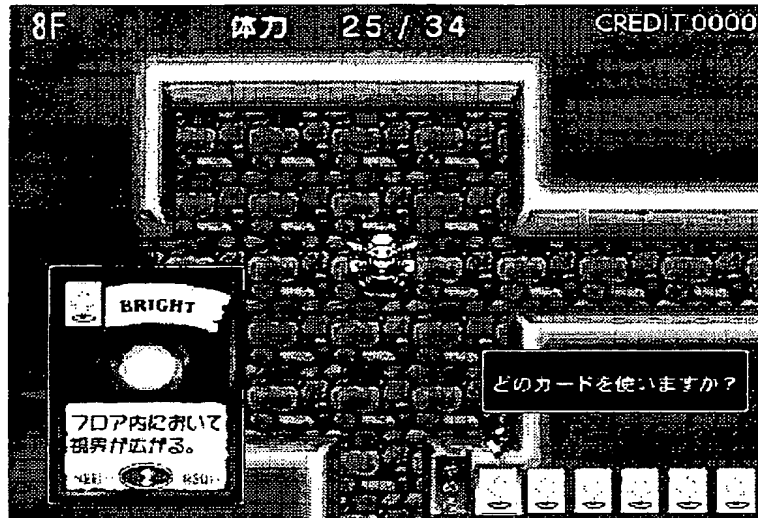
【図12】



【図14】

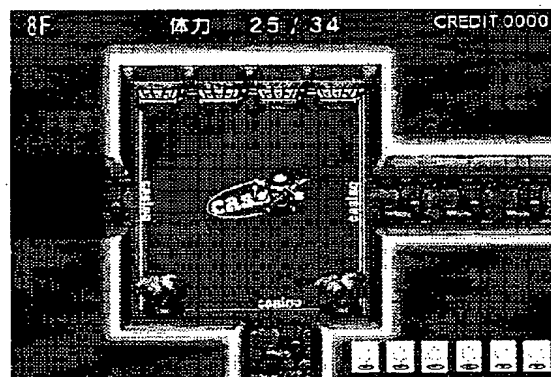


【図15】

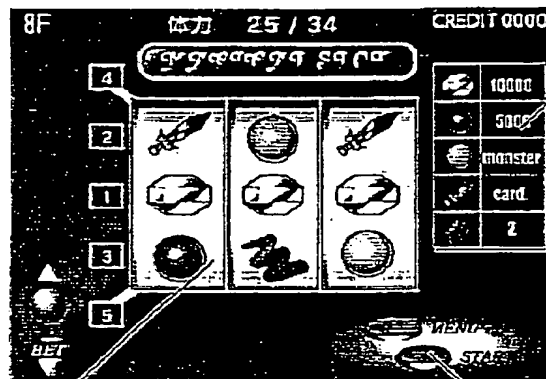


【図17】

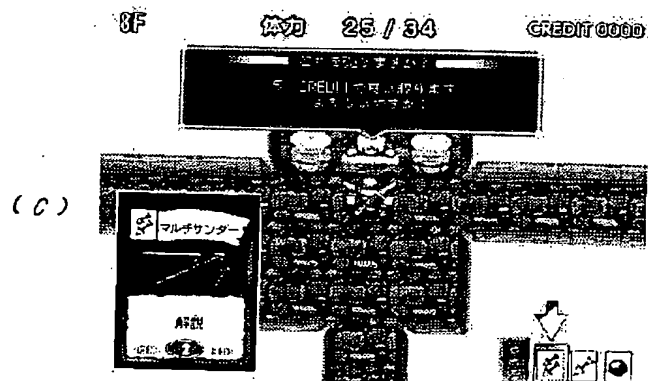
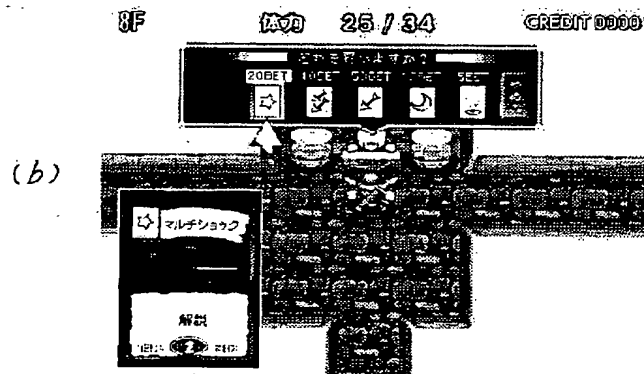
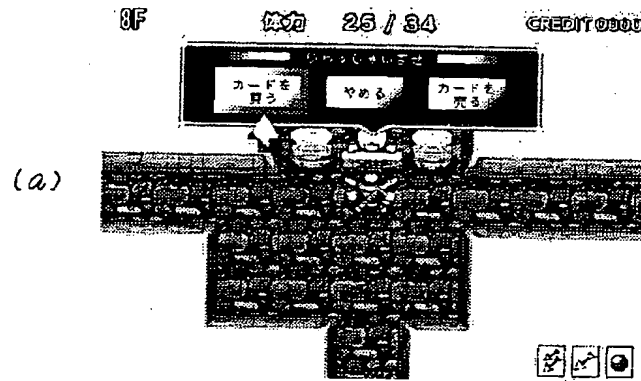
(a)



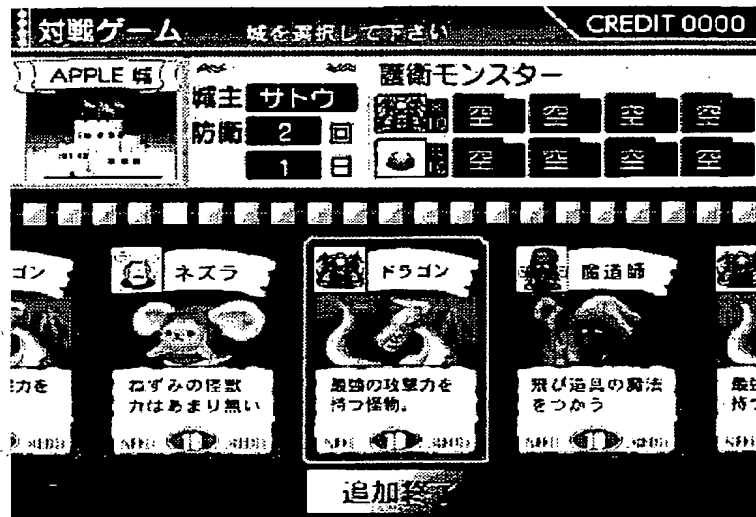
(b)



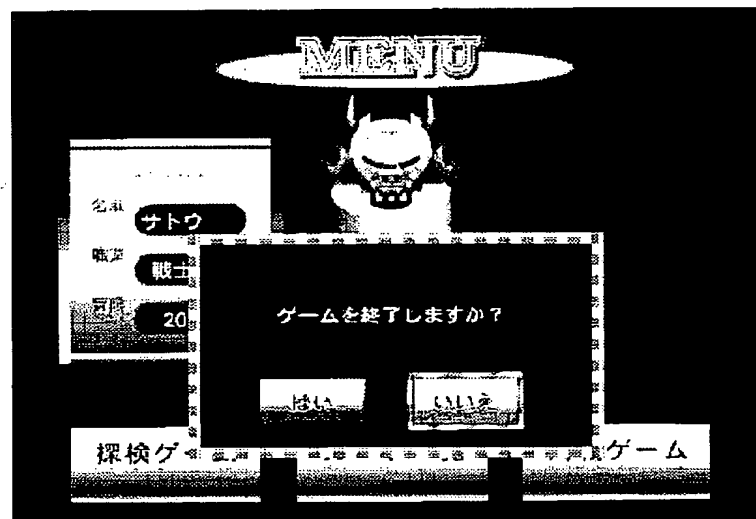
【図16】



【図18】



【図19】



フロントページの続き

(51)Int. Cl.<sup>7</sup>  
G 0 6 K 19/00  
19/06

識別記号

F I  
G 0 6 K 19/00

テーマード (参考)  
B  
Q

Fターム(参考) 2C001 AA14 BA03 BA05 BA06 BB01  
BB07 BD03 CA01 CA06 CB01  
CB04 CC01 CC08  
2C005 HB06 JA01 KA15  
5B035 BB02 BC00  
5B058 CA31 YA20



**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-944,A (P2003-944A)

(43) [Date of Publication] January 7, Heisei 15 (2003. 1.7)

(54) [Title of the Invention] Game equipment, an arcade game machine, the game execution method, and a program

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/00

9/00 512

13/10

B42D 15/10 501

G06K 17/00

19/00

19/06

[FI]

A63F 13/00 M

9/00 512 B

13/10

B42D 15/10 501 E

G06K 17/00 L

19/00 B

Q

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 16

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 32

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-187759 (P2001-187759)

(22) [Filing Date] June 21, Heisei 13 (2001. 6.21)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000105637

[Name] KONAMI CO., LTD.

[Address] 2-4-1, Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Okamoto \*\*

[Address] 4-3-1, Toranomom, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Kusuda Kazuhiro

[Address] 4-3-1, Toranomom, Minato-ku, Tokyo Inside of KONAMI CO., LTD.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100098626

[Patent Attorney]

[Name] Kuroda \*\*

[Theme code (reference)]

2C001

2C005

5B035

5B058

[F term (reference)]

2C001 AA14 BA03 BA05 BA06 BB01 BB07 BD03 CA01 CA06 CB01 CB04 CC01 CC08

2C005 HB06 JA01 KA15

5B035 BB02 BC00

5B058 CA31 YA20

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

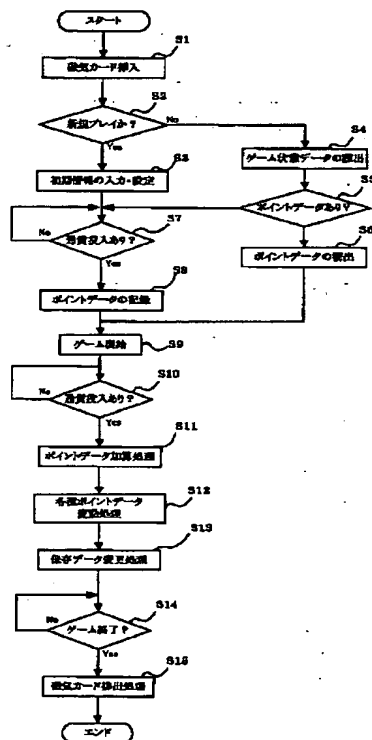
(57) [Abstract]

[Technical problem] It is providing a player with the new game nature which united the game nature about the change in the game value which a medal game machine's etc. has, and the game nature which the game by which game expansion is carried

out because a player's operates a character has.

[Means for Solution] A player can operate the hero on a screen and the magic card for pushing down the monster which exists in a dungeon can be used for it. ROM of a game unit has the data area recorded by matching magic card name data and card use costs data required for use of a magic card. If a player chooses the magic card which uses for a control lever and an operation button, operating it, the main substrate of a game unit will recognize the magic card name. Thereby, the main substrate 10 reads the card use costs data corresponding to the magic card name data in the above-mentioned data area. And processing which reduces a part for the point equivalent to this card use costs data from the point data recorded on RAM16 obtained by paying currency is performed.

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

## CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] Game equipment equipped with the monetary value receipt means for receiving the monetary value from a player characterized by providing the following A game value conversion means to change into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received by the above-mentioned monetary value receipt means The game value record medium which records the game value data changed by the above-mentioned game value conversion means A game advance means to go on a game A display means to display the game screen which runs by the above-mentioned game advance means, The operation means for a player operating the candidate for operation which appears on the game screen displayed by the above-mentioned display means, Increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which is related with the game value change element for fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and determines the amount of increase and decrease of these game value data, When a player fills predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation in the game in which the above-mentioned game advance means advances, A change element selection means to choose the game value change element corresponding to these game value change conditions, The increase-and-decrease read-out means of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen by the above-mentioned change element selection means from the above-mentioned increase-and-decrease record medium of information, A game value change means to fluctuate the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium according to the increase and decrease of information read by the above-mentioned increase-and-decrease read-out means of information, A reuse processing means to perform processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium when the player which once finished the game in which the above-mentioned game advance means advances performs this game again

[Claim 2] It is game equipment of a claim 1 which is equipped with the following and characterized by the above-mentioned game advance means advancing a game based on the game status information read by the above-mentioned game state read-out means. The game state record medium which records the game status

information which shows the game state of the player in the game which advances the above-mentioned game advance means A game state record means to record the above-mentioned game status information on the above-mentioned game state record medium in the state where it related with this player when a player ends the above-mentioned game The game state read-out means which reads the game status information related with this player from the above-mentioned game state record medium when a player performs a game again

[Claim 3] The claim 1 or 2 game equipment which are characterized by providing the following The above-mentioned reuse processing means is a game value record means to record the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium on a portability type record medium. The delivered means for handing over to a player the portability type record medium with which game value data were recorded by the above-mentioned game value record means The game value read-out means which reads the game value data recorded on the above-mentioned portability type record medium A game value record means to record the game value data read by the above-mentioned game value read-out means on the above-mentioned game value record medium

[Claim 4] The claim 1 or 2 game equipment which are characterized by providing the following The above-mentioned reuse processing means is a game value storage means memorized in the state where it related with the player specific information for specifying the player corresponding to these game value data for the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium. A specific information record means to record the above-mentioned player specific information on a portability type record medium The delivered means for handing over to a player the portability type record medium with which player specific information was recorded by the above-mentioned specific information record means A game value record means to record the game value data memorized by the specific information read-out means which reads the player specific information recorded on the above-mentioned portability type record medium, and the above-mentioned game value storage means corresponding to the player specific information read by the above-mentioned specific information read-out means on the above-mentioned game value record medium

[Claim 5] The above-mentioned game advance means is game equipment which is that game value data are recorded on the above-mentioned game value record medium by the above-mentioned game value record means in a claim 3 or the game equipment of 4, and is characterized by starting a game.

[Claim 6] Game equipment characterized by having a game value addition means to add the game value data according to this game value addition demand to the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium in claims 1, 2, 3, and 4 or the game equipment of 5 according to the game value addition demand from the player in the game in which the above-mentioned game advance means advances.

[Claim 7] It has the following and the above-mentioned game advance means advances the game of the above-mentioned player based on the game information chosen by the above-mentioned game information selection means. the above-mentioned game value change element It is the game information specific information for specifying two or more above-mentioned game information, respectively. the above-mentioned change element selection means The claims 1, 2, 3, 4, and 5 or 6 game equipment which are characterized by choosing the game information specific information corresponding to this game information by making for game information to have been chosen by the above-mentioned game information selection means into the above-mentioned game value change conditions. The game information record medium which recorded two or more game information that the contents of a game by which the above-mentioned game advance means advances differed mutually A game information selection means by which the above-mentioned player chooses the game information which wishes to participate from two or more game information recorded on the above-mentioned game information record medium

[Claim 8] It has the following and the above-mentioned game value change element is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned change element selection means The claims 1, 2, 3, 4, and 5 or 6 game equipment which are characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have determined the game status-change element by the above-mentioned use determination means into the above-mentioned game value change conditions. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player A game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] based on the game status-change element determined by the above-mentioned use determination means

[Claim 9] It has the following and the above-mentioned game value change element is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium. the above-mentioned change element selection means The claims 1, 2, 3, 4, and 5 or 6 game equipment which are characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have permitted use of a game status-change element by the above-mentioned licence means into the above-mentioned game value change conditions. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for

changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player A game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] based on the game status-change element determined by the above-mentioned use determination means The unusable element record medium with which the above-mentioned player recorded the above-mentioned game status-change element in the unusable state, A licence demand receipt means to receive the licence demand from the above-mentioned player of a purport which wishes use of the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium, A licence means to permit use of the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium according to the licence demand received with the above-mentioned licence demand receipt means, A game status-change element record means to record the game status-change element with which use was permitted with the above-mentioned licence means on the above-mentioned usable element record medium

[Claim 10] It has the following and the above-mentioned game value change element is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned change element selection means The claims 1, 2, 3, 4, and 5 or 6 game equipment which are characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have permitted un-using [ of a game status-change element ] it by the above-mentioned non-licence means into the above-mentioned game value change conditions. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player A game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] based on the game status-change element determined by the above-mentioned use determination means The unusable element record medium with which the above-mentioned player recorded the above-mentioned game status-change element in the unusable state, A non-licence demand receipt means to receive the non-licence demand from the above-mentioned player of a purport which wishes un-using [ of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium ] it, A non-licence means to permit un-using [ of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium ] it according to the non-licence demand received

with the above-mentioned non-licence demand receipt means, A game status-change element elimination means to eliminate the game status-change element with which un-using it was permitted with the above-mentioned non-licence means from the above-mentioned usable element record medium

[Claim 11] In claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6 the above-mentioned game advance means It has a bet game execution means to perform the bet game which fluctuates game value data according to victory or defeat. the above-mentioned game value change element It is the victory-or-defeat mode information on the bet game which the above-mentioned bet game execution means performs. the above-mentioned change element selection means Game equipment characterized by choosing the victory-or-defeat mode information corresponding to the game result of this bet game by making that the above-mentioned player won in the above-mentioned bet game, or to have lost into the above-mentioned game value change conditions.

[Claim 12] It has the game element control means which control operation of a game element which appears on the game screen displayed by the above-mentioned display means in claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. The above-mentioned game value change element is the game element related information relevant to the above-mentioned game element. the above-mentioned change element selection means Game equipment characterized by choosing the game element specific information corresponding to this game element by making for the above-mentioned player to have fulfilled predetermined privilege acquisition conditions to the above-mentioned game element into the above-mentioned game value change conditions.

[Claim 13] In claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6 the above-mentioned game value change element It is the achievement purpose related information relevant to the requirements for the purpose achievement of the game which advances by the above-mentioned game advance means. the above-mentioned change element selection means Game equipment characterized by choosing the achievement purpose specific information corresponding to these requirements for the purpose achievement by making for the above-mentioned player to have filled the above-mentioned requirements for the purpose achievement with operating the above-mentioned candidate for operation into the above-mentioned game value change conditions.

[Claim 14] The arcade game machine which has the composition of claims 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12 or the game equipment of 13.

[Claim 15] The game execution method of performing the game equipped with the monetary value receipt process for receiving the monetary value from a player characterized by providing the following by which a player is developed by operating the candidate for operation which appears on a game screen The game value conversion process of changing into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received at the above-mentioned monetary



value receipt process The game value record process which records the game value data changed at the above-mentioned game value conversion process on a game value record medium The change element selection process which chooses the game value change element for fluctuating the game value data recorded by the above-mentioned game value record medium corresponding to these game value change conditions when a player filled predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation while the above-mentioned game was going on From increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which determines the amount of increase and decrease of the game value data which were related with the above-mentioned game value change element, and were recorded on the above-mentioned game value record medium The increase-and-decrease read-out process of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen at the above-mentioned change element selection process, When the game value change process of fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and the player which once finished the above-mentioned game perform this game again according to the increase and decrease of information read at the above-mentioned increase-and-decrease read-out process of information Reuse down stream processing which performs processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium

[Claim 16] It has a monetary value receipt means for receiving the monetary value from a player. It is a program for operating the computer formed in the game equipment which performs the game by which a player is developed by operating the candidate for operation which appears on a game screen. A game value conversion means to change into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received at the above-mentioned monetary value receipt process, A game value record means to record the game value data changed at the above-mentioned game value conversion process on a game value record medium, When the above-mentioned player fills predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation while the above-mentioned game is going on, A change element selection means to choose the game value change element for fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium corresponding to these game value change conditions, From increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which determines the amount of increase and decrease of the game value data which were related with the above-mentioned game value change element, and were recorded on the above-mentioned game value record medium The increase-and-decrease read-out means of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen by the above-mentioned change element

selection means, When a game value change means to fluctuate the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and the player which once finished the above-mentioned game perform this game again according to the increase and decrease of information read by the above-mentioned increase-and-decrease read-out means of information The program characterized by operating the above-mentioned computer as a reuse processing means to perform processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DETAILED DESCRIPTION**

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention is installed in a game center etc., participates in a game because a player pays game value, such as a medal, and it relates to the program for operating the game equipment, the arcade game machine and the game execution method a player can receive payment of game value, and the computer which constitutes this game equipment according to the game result.

[0002]

[Description of the Prior Art] A game by which a player operates the candidate for operation which appears on a game screen, and a game is developed is well known for the game performed with a home video game machine. As this kind of a game, the fighter which is a candidate for operation is operated, for example, the shooting game to which a game advances, the fighting game which operates the grapple house which is a candidate for operation, and fights with a waging-war partner, a fighter, a magician who are a candidate for operation, etc. are operated, toppling an enemy's fighter etc., and there is a role playing game which ventures the dungeon prepared into the game, fluctuating the hero's capacity. If a role playing game is mentioned as

an example, it will set it as the game purpose that the fighter whom a player operates beats an enemy's boss, escapes from a labyrinth, or solves a mystery for example, and a player will aim at achievement aimed at obtaining [ the ] a game for a fighter etc. with operation.

[0003] By the way, the game machine installed in a game center etc. can be divided roughly into the video game machine with which a player throws in a coin and generally participates in a game, and the medal game machine which a player purchases a medal and participates in a game using the medal. As mentioned above, a game in which a game advances because a player operates the candidate for operation is mainly performed by the video game machine. On the other hand, generally a medal game machine enjoys a game for the purpose of the increase in a medal, i.e., game value. For this reason, in a medal game machine, a game in which a game advances because a player operates the candidate for operation is hardly performed, but bet games, such as a horse race game and a slot game, are centers.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, recently also in the medal game machine, the high game of the game nature which is not caught by the pure bet game is proposed variously. For example, the racehorse which he possesses is trained because a player pays a medal, the speed capacity, stamina capacity, etc. are heightened, and there is a raised type horse race simulation game which can make the racehorse participate in a race. In this game, the racehorse which the player trained is made to participate in a race, and it has different game nature from the conventional bet game of enjoying a game. However, since this raised type horse race simulation game is that last by which a game would be developed because a player carries out the direct control of the racehorse, it cannot offer the game nature which a game in which a game advances because a player operates the candidate for operation has.

[0005] Then, these people proposed the game equipment which can offer the new game nature which united the game nature which a game in which a game advances by operating the game nature about the change in the game value which a medal game machine etc. has, and the candidate for operation to which a player appears on a game screen has in the application for patent No. 319624 [ 2000 to ]. However, in such game equipment, before starting a game, the work which pays a predetermined charge and borrows a medal from the medal loan machine in a place different from the game equipment etc. is needed. For a player, such work is complicated, is troublesome and worsens convenience of medal use.

[0006] Moreover, when the medal has been exhausted in the middle of a game, the work which a player once separates from the game equipment when it is going to continue the game in the game equipment, and borrows a medal from a medal loan machine etc. is needed. For a player, such work is also complicated, is troublesome and worsens the convenience of medal use. Especially, with the above-mentioned game equipment, since the game in which a game advances by operating the

candidate for operation to which a player appears on a game screen is performed, unlike the conventional medal game machine, it is required in many cases that the candidate for operation should be briskly operated according to a game situation. Therefore, even when a medal becomes insufficient during the game continuation, a bird clapper is assumed that it is difficult to go to separate from game equipment and to borrow a medal.

[0007] The place which this invention is made in view of the above background, and is made into the purpose It is possible to offer the new game nature which united the game nature about the change in the game value which a medal game machine etc. has, and the game nature which a game in which a game advances because a player operates the candidate for operation has. It is offering the program for operating the game equipment which can raise the convenience at the time of the game value used in the game using, an arcade game machine, the game execution method, and the computer that constitutes this game equipment.

[0008]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, invention of a claim 1 In game equipment equipped with the monetary value receipt means for receiving the monetary value from a player A game value conversion means to change into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received by the above-mentioned monetary value receipt means, The game value record medium which records the game value data changed by the above-mentioned game value conversion means, A game advance means to go on a game, and a display means to display the game screen which runs by the above-mentioned game advance means, The operation means for a player operating the candidate for operation which appears on the game screen displayed by the above-mentioned display means, Increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which is related with the game value change element for fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and determines the amount of increase and decrease of these game value data, When a player fills predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation in the game in which the above-mentioned game advance means advances, A change element selection means to choose the game value change element corresponding to these game value change conditions, The increase-and-decrease read-out means of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen by the above-mentioned change element selection means from the above-mentioned increase-and-decrease record medium of information, A game value change means to fluctuate the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium according to the increase and decrease of information read by the above-mentioned increase-and-decrease read-out means of information, When the player which once finished the game in which the above-mentioned game advance

means advances performs this game again, it is characterized by having a reuse processing means to perform processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium.

[0009] In this game equipment, if a player delivers monetary value to a monetary value receipt means, the monetary value will be changed into the game value data according to the amount of monetary value, and will be recorded on a game value record medium by the game value conversion means. Thereby, this game equipment can run a game like the conventional medal game machine by making the game value data recorded on this game value record medium fluctuate. In addition, a means to read the information for paying a charge later in the means for receiving intangibles, such as cybermoney which has value equivalent to others, currency, a bill, etc., or a credit card etc. is included in a monetary value receipt means. [ means / for receiving truth objects, such as currency and a bill, ]

[0010] Thus, a player can obtain the game value data equivalent to the medal in the conventional medal game machine at delivering monetary value to the monetary value receipt means prepared in the game equipment. Therefore, it can be managed even if the work which goes to borrow a medal purposely to the medal loan machine in a place different from game equipment etc. does not carry out. Moreover, when the player which once finished the game performs a game again, it can reuse the game value data of the player recorded on the game value record medium by the reuse processing means. Therefore, the game value data which remained when stopping a game can be again used for a player in a next game. That is, the game value data in this game equipment can be used like the medal used with the conventional medal game machine. Therefore, according to this game equipment, the game nature about the change in the game value which the conventional medal game machine has can be maintained as it is, and the complicated work of going to borrow a medal purposely to a medal loan machine etc. can be excluded.

[0011] Moreover, in this game equipment, in the game which advances by the game advance means, a game advances because a player operates the candidate for operation which appears on the game screen displayed by the display means. Here, this game equipment has increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information related with the game value change element. This increase and decrease of information determine the amount of increase and decrease of the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium. When a player fills predetermined game value change conditions with operating the candidate for operation during game advance, the game value change element corresponding to the condition is chosen by the change element selection means. And the increase and decrease of information corresponding to the selected game value change element are read from the above-mentioned increase-and-decrease record medium of information by the increase-and-decrease read-out means of information. Thus, according to the read increase and decrease of information, the amount of increase and decrease of the game value

data of the player which fulfilled predetermined game value change conditions is determined. Thereby, according to the determined amount of increase and decrease, the game value data of a player, i.e., the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, are changed by the game value change means. Thus, the game value data of a player are changed because a player fills predetermined game value change conditions with this game equipment in the game which advances because a player operates the candidate for operation. Therefore, in addition to the game nature of the game mainly performed with a conventional home video game machine, a conventional video game machine, etc., the game nature about the change in game value can also enjoy a player.

[0012] Here, the above-mentioned game value change conditions are variously considered by the content of a game by which a game advance means advances. For example, when the content of a game is a role playing game, while the fighter who is a candidate for operation pushes down an enemy monster, it can make to have escaped from the labyrinth into game value change conditions. In this case, for example, a game value change element is made into the labyrinth specific information which specifies the labyrinth, and when a labyrinth escapes [ the thing which the game value data of the specified quantity increase, then a player ] from the increase and decrease of information related with this labyrinth specific information, the game value data of the player will increase. Therefore, added value can be attached to the game purpose of escaping from the labyrinth, to a player, and game nature can be raised. Moreover, it can also make into game value change conditions for the fighter whom a player operates to have been attacked by the enemy monster and to have received the damage. In this case, a game value change element is made into the damage information which shows the size of the damage, and when the thing to which the game value data of the specified quantity decrease in number in the increase and decrease of information related with this damage information, then a fighter, etc. receive a damage, the game value data of the player will decrease in number. Therefore, a game can be made to play intensively to a player, so that a damage may not be received from an enemy monster.

[0013] Moreover, the game state record medium with which invention of a claim 2 records the game status information which shows the game state of the player in the game which advances the above-mentioned game advance means in the game equipment of a claim 1, When a player ends the above-mentioned game, the above-mentioned game status information in the state where it related with this player A game state record means to record on the above-mentioned game state record medium, and when a player performs a game again It has the game state read-out means which reads the game status information related with this player from the above-mentioned game state record medium, and the above-mentioned game advance means is characterized by going on a game based on the game status information read by the above-mentioned game state read-out means.

[0014] In this game equipment, when a player ends a game, the game status

information of the player is recorded on a game state record medium by the game state record means. The player can resume a game from the last game state by the game status information recorded for example, on the game state record medium being read into a game advance means by this at the time of game resumption of the player. In addition, the above-mentioned game status information does not need to be a thing at the time of a player ending a game, for example, may be the nearest thing at the predetermined time from the time of a player ending a game.

[0015] Invention of a claim 3 is set to a claim 1 or the game equipment of 2.

moreover, the above-mentioned reuse processing means A game value record means to record the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium on a portability type record medium, The delivered means for handing over to a player the portability type record medium with which game value data were recorded by the above-mentioned game value record means, It is characterized by having the game value read-out means which reads the game value data recorded on the above-mentioned portability type record medium, and a game value record means to record the game value data read by the above-mentioned game value read-out means on the above-mentioned game value record medium.

[0016] In this game equipment, when a player once finishes a game, for example, the game value data recorded on the game value record medium are recorded on a portability type record medium by the game value record means, and the portability type record medium is handed over to a player by the delivered means. And when a player performs a game again, game value data are read from the portability type record medium by the game value read-out means, and this is recorded on a game value record medium by the game value record means. Thereby, when performing a game again, the game value data which it left at the time of the last game can be reused easily. And since there is comparatively little amount of data of the game value data recorded on this portability type record medium, a thing lightweight [ a magnetic card etc. ] and small can be used. Therefore, the convenience of the game value used for a game can be raised further.

[0017] Invention of a claim 4 is set to a claim 1 or the game equipment of 2.

moreover, the above-mentioned reuse processing means The game value storage means memorized in the state where it related with the player specific information for specifying the player corresponding to these game value data for the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, A specific information record means to record the above-mentioned player specific information on a portability type record medium, The delivered means for handing over to a player the portability type record medium with which player specific information was recorded by the above-mentioned specific information record means, The specific information read-out means which reads the player specific information recorded on the above-mentioned portability type record medium, It is characterized by having a game value record means to record the game value data memorized by the above-mentioned game value storage means corresponding to the player specific

information read by the above-mentioned specific information read-out means on the above-mentioned game value record medium.

[0018] In this game equipment, when a player once finishes a game, for example, it is in the state related with the player specific information for specifying the player corresponding to the game value data for the game value data recorded on the game value record medium, and memorizes for the game value storage means. And the player specific information is recorded on a portability type record medium by the specific information record means, and the portability type record medium is handed over to a player by the delivered means. When a player performs a game again, player specific information is read from the portability type record medium by the specific information read-out means, and the game value data memorized by the game value storage means specified by this player specific information are recorded on a game value record medium by the game value record means. Thereby, when performing a game again, the game value data which it left at the time of the last game can be reused easily. Moreover, the convenience of the game value which can use a thing lightweight [ a magnetic card etc. ] as a portability type record medium and small, and is used for a game like the game equipment of the above-mentioned claim 3 can be raised further.

[0019] Moreover, in a claim 3 or the game equipment of 4, the above-mentioned game advance means is that game value data are recorded on the above-mentioned game value record medium by the above-mentioned game value record means, and invention of a claim 5 is characterized by starting a game.

[0020] In case a player performs a game with game equipment, it must record game value data on a game value record medium first. Therefore, when a player performs a game for the first time, monetary value is delivered to a monetary value receipt means, and game value data are recorded on a game value record medium. When the player which had performed the game in the past on the other hand has left game value data in the past game, the game value data can be used for the game performed this time by using the above-mentioned portability type record medium. Even if it is this case, when a player starts a game for the improvement in a profit of the store in which this game equipment is installed etc., it can also consider delivering monetary value to a monetary value receipt means as the composition to demand. However, with this composition, although the player has game value data, when performing a game each time, it must pay monetary value, and it has a possibility of promoting a game detached building of a player. Then, it enables it to start a game in the game equipment of this claim using the above-mentioned portability type record medium by recording game value data on a game value record medium by the game value record means. Thereby, a player is using the game value data which remained in the past game, and becomes possible [ it becoming unnecessary to pay monetary value at the time of a game start, and suppressing a game detached building ].

[0021] Moreover, invention of a claim 6 is characterized by having a game value



addition means to add the game value data according to this game value addition demand to the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, according to the game value addition demand from the player in the game in which the above-mentioned game advance means advances in claims 1, 2, 3, and 4 or the game equipment of 5.

[0022] In this game equipment, when there is a game value addition demand from the player in the game in which a game advance means advances, the game value data according to the game value addition demand are added to the game value data recorded on the game value record medium by the game value addition means. This game value addition demand is receiving monetary value for example, by the monetary value receipt means, or reading game value data or player specific information in a portability type record medium by the above-mentioned game value read-out means or the above-mentioned specific information read-out means.

Therefore, in this game equipment, game value data can be added to the game value data currently recorded on the midst to which the player is carrying out the game by the game value record medium by delivering monetary value to a monetary value receipt means, or using a portability type record medium when the game value data currently recorded for example, on the game value record medium are lost. When addition of the medal used for a game was needed for example, the work which once separates from the game machine and borrows a medal from a medal loan machine etc. was required of the conventional medal game machine. However, with the game equipment of this claim, it can add by delivering monetary value for the game value data which can be used like the conventional medal to a monetary value receipt means on that spot, or using a portability type record medium. It becomes unnecessary therefore, to separate from game equipment in the middle of a game. And with this game equipment, since the game in which a game advances by operating the candidate for operation to which a player appears on a game screen is performed, it is required in many cases that the candidate for operation should be briskly operated according to a game situation. Therefore, the effect by the ability to add game value data on that spot, without separating from a game machine like this claim is very large.

[0023] Moreover, invention of a claim 7 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. The game information record medium which recorded two or more game information that the contents of a game by which the above-mentioned game advance means advances differed mutually, It has a game information selection means by which the above-mentioned player chooses the game information which wishes to participate from two or more game information recorded on the above-mentioned game information record medium. the above-mentioned game advance means The game of the above-mentioned player is gone on based on the game information chosen by the above-mentioned game information selection means. the above-mentioned game value change element It is the game information specific information for specifying two or more above-mentioned game information.

respectively. the above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the game information specific information corresponding to this game information by making for game information to have been chosen by the above-mentioned game information selection means into the above-mentioned game value change conditions.

[0024] In this game equipment, if the game information corresponding to the content of a game a player expects participation is chosen from two or more game information recorded on the game information record medium by the game information selection means, a player can play the game which advances based on the game information. In the case of a role playing game which ventures a labyrinth while, as for game information here, the fighter the content of a game of whose is the candidate for operation of a player pushes down an enemy monster, for example, it is labyrinth information including the contents of a game, such as a map of each labyrinth, and an appearance monster, and the game of a player besides the above advances by the game advance means based on the labyrinth information. Moreover, it is race information including the contents of a game which make the racehorse which the player trained be a candidate in the case of a raised type horse race simulation game, such as distance of each race, and a horse-entered-in-a-race limit, and the game of a player besides the above advances by the game advance means based on the race information. Here, with this game equipment, what the game information a player expects participation was chosen for by the game information selection means is made into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, a player determines a labyrinth [ the fighter whom he operates ] to make it participate out of the labyrinth prepared into the game, and what the labyrinth information on the labyrinth was chosen for by the change element selection means serves as game value change conditions. [ two or more ] In this case, a game value change element is made into the game information specific information for specifying the labyrinth information, and when playing the increase and decrease of information related with this game information specific information by the thing to which the game value data of the specified quantity decrease in number, then the labyrinth of which a player expects, the game value data of the player will decrease in number. Therefore, although a player will pay the challenge costs in the content of a game, the part and a player can play a game intensively. In addition, increase and decrease of information may make the game value data of a player increase according to the kind of game etc.

[0025] Moreover, invention of a claim 8 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player, A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player, It is based on the game

status-change element determined by the above-mentioned use determination means. It has a game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ]. the above-mentioned game value change element It is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have determined the game status-change element by the above-mentioned use determination means into the above-mentioned game value change conditions.

[0026] In this game equipment, the usable game status-change element is recorded by the usable element record medium during game advance based on directions of a player. And if use of the game status-change element is determined by the use determination means based on directions of the player which wishes use of the game status-change element, an on-going game state can be changed based on the game status-change element. This game status-change element is variously considered by the content of a game by which a game advance means advances. For example, in a role playing game, when the candidate for operation of a player is a magician, it is an item for recovering the magician's physical strength, or is a magic for giving a damage to an enemy monster. Here, with this game equipment, it makes to have determined the game status-change element by the use determination means into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions that a player uses an item and a magic into a game. In this case, a game value change element is made into the change element specific information for specifying the item and magic, and when the thing to which the game value data of the specified quantity decrease in number in the increase and decrease of information related with this change element specific information, then a player use an item etc., the game value data of the player will decrease in number. Therefore, the game nature of escaping from a labyrinth can be offered to a player, taking into consideration the amount of its own game value data. In addition, increase and decrease of information may make the game value data of a player increase depending on the effect by the content of a game, or the game status-change element.

[0027] Moreover, invention of a claim 9 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player, A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player, A game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] based on the game status-change element determined by the

above-mentioned use determination means, The unusable element record medium with which the above-mentioned player recorded the above-mentioned game status-change element in the unusable state, A licence demand receipt means to receive the licence demand from the above-mentioned player of a purport which wishes use of the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium, A licence means to permit use of the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium according to the licence demand received with the above-mentioned licence demand receipt means, It has a game status-change element record means to record the game status-change element with which use was permitted with the above-mentioned licence means on the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned game value change element It is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned unusable element record medium. the above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have permitted use of a game status-change element by the above-mentioned licence means into the above-mentioned game value change conditions.

[0028] In this game equipment, the usable game status-change element is recorded by the usable element record medium during game advance based on directions of a player. Moreover, this game status-change element is recorded on the unusable element record medium in the state where a player cannot be used. And when the player wishes use of the game status-change element which cannot use this player, the licence demand from the player is received by the licence demand receipt means, and use of the game status-change element concerning the licence demand is permitted by the licence means according to the licence demand. Thus, the game status-change element with which use was permitted can be recorded on an usable element record medium by the game status-change element record means, and a player can use now the game status-change element into a game. Here, with this game equipment, it makes to have permitted use of a game status-change element by the licence means into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions to purchase the item which cannot use a player at the shop prepared into the game. In this case, a game value change element is made into the change element specific information for specifying the item, and when the thing to which the game value data of the specified quantity decrease in number in the increase and decrease of information related with this change element specific information, then a player purchase an item in a game, the game value data of the player will decrease in number. Therefore, advance of a game can relieve a player by changing its own game value data into an item usable in a game. In addition, increase and decrease of information may make the game value data of a player increase depending on the content of a game, or the kind of game status-change element.

[0029] Moreover, invention of a claim 10 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. The usable element record medium with which this player recorded the game status-change element for changing a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] in the usable state based on directions of the above-mentioned player, A use determination means to opt for use of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium based on directions of the above-mentioned player, A game status-change means to change a game state game on-going [ by the above-mentioned game advance means ] based on the game status-change element determined by the above-mentioned use determination means, The unusable element record medium with which the above-mentioned player recorded the above-mentioned game status-change element in the unusable state, A non-licence demand receipt means to receive the non-licence demand from the above-mentioned player of a purport which wishes un-using [ of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium ] it, A non-licence means to permit un-using [ of the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium ] it according to the non-licence demand received with the above-mentioned non-licence demand receipt means, It has a game status-change element elimination means to eliminate the game status-change element with which un-using it was permitted with the above-mentioned non-licence means from the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned game value change element It is the change element specific information for specifying the game status-change element recorded on the above-mentioned usable element record medium. the above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the change element specific information corresponding to this game status-change element by making to have permitted un-using [ of a game status-change element ] it by the above-mentioned non-licence means into the above-mentioned game value change conditions.

[0030] In this game equipment, like the game equipment of the above-mentioned claim 4, there are an usable element record medium and an unusable element record medium, and when the player expects that a player does not use an usable game status-change element in a game, the non-licence demand from the player is received by the non-licence demand receipt means. When not using the game status-change element concerning the non-licence demand by the non-licence means according to the non-licence demand is permitted, the game status-change element is eliminated from an usable element record medium by the game status-change element elimination means, and it becomes impossible and to use the game status-change element for a player into a game. Here, with this game equipment, it makes to have permitted un-using [ of a game status-change element ] it by the non-licence means into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions to sell off an item with an usable player at the shop prepared into the game. In this case, a

game value change element is made into the change element specific information for specifying the item, and when the thing from which the game value data of the specified quantity increase the increase and decrease of information related with this change element specific information, then a player sell off an item in a game, the game value data of the player will increase. Therefore, a player can increase its own game value data by changing an item usable in a game into its own game value data. In addition, depending on the content of a game, or the kind of game status-change element, increase and decrease of information may decrease the game value data of a player.

[0031] Invention of a claim 11 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. moreover, the above-mentioned game advance means It has a bet game execution means to perform the bet game which fluctuates game value data according to victory or defeat. the above-mentioned game value change element It is the victory-or-defeat mode information on the bet game which the above-mentioned bet game execution means performs. the above-mentioned change element selection means The above-mentioned player is characterized by choosing the victory-or-defeat mode information corresponding to the game result of this bet game by making to have won in the above-mentioned bet game, or to have lost into the above-mentioned game value change conditions.

[0032] In this game equipment, it is the bet game which is prepared into the game in which a game advance means advances, and is performed by the bet game execution means, and makes that the player won or to have lost into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions that a player arranges a predetermined pattern in the slot game in the casino prepared into the game. In this case, a game value change element is made into the victory-or-defeat mode information which is the kind of hit pattern of the slot machine, and when the thing from which the game value data of the specified quantity increase the increase and decrease of information related with this victory-or-defeat mode information, then a player hit in the slot game in the game and a pattern is arranged, the game value data of the player will increase. Therefore, a player can increase its own game value data by the thing which was prepared into the game and which risk and wins a game. In addition, depending on the kind and rule of a bet game, increase and decrease of information may decrease the game value data of a player. In addition, a bet game here is variously considered by the content of a game by which an advance means advances. For example, an others and poker game, a horse race game, etc. are mentioned. [ game / slot / above-mentioned ]

[0033] Moreover, invention of a claim 12 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. It has the game element control means which control operation of a game element which appears on the game screen displayed by the above-mentioned display means. the above-mentioned game value change element It is the game element related information relevant to the above-mentioned game element. the

above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the game element specific information corresponding to this game element by making for the above-mentioned player to have fulfilled predetermined privilege acquisition conditions to the above-mentioned game element into the above-mentioned game value change conditions.

[0034] In this game equipment, the candidate for operation which a player operates makes it game value change conditions to have fulfilled predetermined privilege acquisition conditions to the game element which appears on a game screen during game advance. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions that operate the fighter whose player is a candidate for operation, and push down the enemy monster which is a game element into the game, or the jewel which is a game element comes to hand. In this case, a game value change element is made into the game element related information for specifying the kind of the enemy monster and jewel, and when the thing from which the game value data of the specified quantity increase the increase and decrease of information related with this game element related information, then a player push down an enemy monster in a game or a jewel comes to hand, the game value data of the player will increase. Therefore, a player can increase its own game value data, advancing a game. In addition, depending on the content of a game, or the kind of game status-change element, increase and decrease of information may decrease the game value data of a player.

[0035] Moreover, to the castle where the player was registered as an owner, other players operated candidates for operation, such as a fighter, and these people have proposed the waging-war forming-roll pre INGU game played aiming at occupation of the castle. When the game equipment of this claim is applied to such a game, the above-mentioned game element serves as a candidate for operation which other players operate, and makes it game value change conditions to have prevented occupation of the castle by other players. In this case, castle specific information for specifying the kind of castle where the candidate for operation for which other players operate a game value change element participated is made into game element related information. that from which the game value data of the specified quantity increase the increase and decrease of information which related and was made into this game element related information -- then When the player which is the owner of a castle prevents occupation of the castle by other players which have challenged the castle, the game value data of the player will increase.

[0036] Invention of a claim 13 is set to claims 1, 2, 3, 4, and 5 or the game equipment of 6. moreover, the above-mentioned game value change element It is the achievement purpose information relevant to the requirements for the purpose achievement of the game which advances by the above-mentioned game advance means. the above-mentioned change element selection means It is characterized by choosing the achievement purpose specific information corresponding to these requirements for the purpose achievement by making for the above-mentioned

player to have filled the above-mentioned requirements for the purpose achievement with operating the above-mentioned candidate for operation into the above-mentioned game value change conditions.

[0037] In this game equipment, it makes for the player to have satisfied the requirements for the purpose achievement of a game into game value change conditions. In the case of the role playing game illustrated above, it becomes game value change conditions to operate the fighter whose player is a candidate for operation, and to succeed in escape of a labyrinth. In this case, labyrinth specific information for specifying the kind of labyrinth which starts the requirements for the purpose achievement in a game value change element is made into the achievement purpose related information, and when the thing which the game value data of the specified quantity increase, then a player succeed in escape of a labyrinth, the game value data of the player will increase the increase and decrease of information related with this achievement purpose related information. Therefore, in addition to the ability to give a feeling of achievement of having attained the game purpose of escape of a labyrinth, to a player, the added value that their own game value data increase in number can be offered. In addition, depending on the contents of a game, or the requirements for the purpose achievement, increase and decrease of information may decrease the game value data of a player. In addition, many things are considered to be the requirements for the purpose achievement here by the contents of a game by which a game advance means advances. For example, it is clearing the labyrinth, or clearing, where it not only clears, but [ when the game performed with this game equipment is cleared or two or more labyrinths are prepared in the example of the above-mentioned role playing game, ] the specific clear conditions of gaining a certain item are fulfilled. Moreover, the requirements for the purpose achievement currently prepared while gaining an item for example, not during the thing which clears a game in this way but during game advance etc. is game going on are also included.

[0038] Moreover, invention of a claim 14 is an arcade game machine which has the composition of claims 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12 or the game equipment of 13.

[0039] Since this arcade game machine has the composition of claims 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12 or the game equipment of 13 While being able to exclude the complicated work of maintaining the game nature about the change in the game value which the conventional medal game machine has as it is, and going to borrow a medal purposely to a medal loan machine etc. In addition to the game nature of the game mainly performed with a conventional home video game machine, a conventional video game machine, etc., in a game center etc., the game nature about the change in game value can also enjoy a player.

[0040] Moreover, invention of a claim 15 is equipped with the monetary value receipt process for receiving the monetary value from a player. It is the game execution method of performing the game by which a player is developed by operating the



candidate for operation which appears on a game screen. The game value conversion process of changing into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received at the above-mentioned monetary value receipt process, The game value record process which records the game value data changed at the above-mentioned game value conversion process on a game value record medium, When a player fills predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation while the above-mentioned game is going on, The change element selection process which chooses the game value change element for fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium corresponding to these game value change conditions, From increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which determines the amount of increase and decrease of the game value data which were related with the above-mentioned game value change element, and were recorded on the above-mentioned game value record medium The increase-and-decrease read-out process of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen at the above-mentioned change element selection process, When the game value change process of fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and the player which once finished the above-mentioned game perform this game again according to the increase and decrease of information read at the above-mentioned increase-and-decrease read-out process of information It is characterized by having reuse down stream processing which performs processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium.

[0041] It is performing the same processing as each means which the game equipment of the above-mentioned claim 1 has in this game execution method. While being able to exclude the complicated work of maintaining the game nature about the change in the game value which the conventional medal game machine has as it is, and going to borrow a medal purposely to a medal loan machine etc. In addition to the game nature of the game mainly performed with a conventional home video game machine, a conventional video game machine, etc., the game nature about the change in game value can also be offered to a player.

[0042] Moreover, invention of a claim 16 is equipped with the monetary value receipt means for receiving the monetary value from a player. It is a program for operating the computer formed in the game equipment which performs the game by which a player is developed by operating the candidate for operation which appears on a game screen. A game value conversion means to change into the game value data according to the amount of monetary value the monetary value received at the above-mentioned monetary value receipt process, A game value record means to record the game value data changed at the above-mentioned game value conversion process on a game value record medium, When the above-mentioned player fills

predetermined game value change conditions with operating the above-mentioned candidate for operation while the above-mentioned game is going on, A change element selection means to choose the game value change element for fluctuating the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium corresponding to these game value change conditions, From increase-and-decrease the record medium of information which recorded the increase and decrease of information which determines the amount of increase and decrease of the game value data which were related with the above-mentioned game value change element, and were recorded on the above-mentioned game value record medium The increase-and-decrease read-out means of information which reads the increase and decrease of information corresponding to the game value change element chosen by the above-mentioned change element selection means, When a game value change means to fluctuate the game value data recorded on the above-mentioned game value record medium, and the player which once finished the above-mentioned game perform this game again according to the increase and decrease of information read by the above-mentioned increase-and-decrease read-out means of information As a reuse processing means to perform processing for reusing the game value data with which this player was recorded on the above-mentioned game value record medium, it is characterized by operating the above-mentioned computer.

[0043] It can have a monetary value receipt means for receiving the monetary value from a player for this program, and the same processing as the game equipment of the above-mentioned claim 1 can be made to perform to the game equipment by performing the computer formed in the game equipment which performs the game by which a player is developed by operating the candidate for operation which appears on a game screen. Therefore, the game nature about the change in the game value which the conventional medal game machine has is maintained as it is, and while being able to exclude the complicated work of going to borrow a medal purposely to a medal loan machine etc., in addition to the game nature of the game mainly performed with a conventional home video game machine, a conventional video game machine, etc., the game nature about the change in game value can also be offered to a player.

[0044] In addition, this program can be distributed in the state where it was recorded on record media, such as CD-ROM, or can come to hand. Moreover, this program is put, it can distribute and distributing the signal transmitted by the predetermined sending set through transmission media, such as a dial-up line and a communication network of a dedicated line and others, or receiving can also receive. Into the transmission medium, a part of computer program [ at least ] should just be transmitted in the case of this distribution. That is, no data which constitute a computer program need to exist on a transmission medium at a stretch. The signal which put this program is a computer data signal embodied by the predetermined subcarrier containing a computer program. Moreover, it is contained, when

transmitting continuously the data which constitute a program to the transmitting method of transmitting a computer program from a predetermined sending set and transmitting to it intermittently.

[0045]

[Embodiments of the Invention] 1 operation form which applied this invention to the arcade game machine which is game equipment which performs a role playing game hereafter is explained. In the arcade game machine concerning this operation form, the fighter character (henceforth a "hero") of the game hero whose player is a candidate for operation is operated, the jewel which is the game element which appears in a dungeon is gathered, and the exploration game which sets it as the game purpose to escape from the dungeon is developed. In the dungeon, since the enemy monster which is the game element which obstructs a hero's way appears, a player operates a hero, without being pushed down on the monster so that it can escape from a dungeon. Attacking a monster or using various items and magics which are a game status-change element, in order to oppose a monster, the hero operated by the player progresses the inside of a dungeon, and tries escape. Moreover, two or more dungeons are prepared for this exploration game, and each player aims at the clearance of all dungeons.

[0046] Moreover, in the arcade game machine concerning this operation form, the game which sets it as the game purpose to occupy the castle other than a dungeon is also developed. In this game, if a player succeeds in occupation of a castle, the player which the daimyo with a castle and bird clapper of the castle were made, and became a daimyo with a castle can perform other players which challenge in order to occupy their own castle, and a kind of waging-war game. In addition, as for the contents of game advance of this waging-war game, like the thing of the above-mentioned exploration game, two or more castles are prepared for this waging-war game, and each player chooses the castle which challenges out of these castles, and aims at occupation of the castle.

[0047] Hereafter, the composition of the whole arcade game machine concerning this operation form is explained. Drawing 2 is the outline block diagram of the whole arcade game machine concerning this operation form. This game machine consists of 12 game units 1 which each player operates, and a central control unit 20 which controls these game unit 1 in generalization. A player can participate in the game in the game unit 1 by throwing into the game unit 1 the currency which is monetary value. Each game unit 1 is connected to the central control unit 20 by communication lines, such as a LAN cable. A maximum of 12 players are able to play a game simultaneously in this arcade game machine. Moreover, the central control unit 20 is arranged inside [ of the 12 game units 1 ] one game unit.

[0048] Drawing 3 is the external view of the game unit 1. The display 2 as a display means by which the game unit 1 displays the game screen according to advance of a game, The loudspeaker 3 which passes sound according to advance of a game, such as a sound effect and back music The control lever 4 and three operation buttons

5a, 5b, and 5c which are the operation meanses for operating the hero to whom a player appears on a game screen, and preservation end button 5e for taking out the magnetic card mentioned later and ending a game are prepared. Looking at the game screen displayed on a display 2, by operating a control lever 4 and three operation buttons 5a, 5b, and 5c, a player can move the hero who appears on the game screen, or an item can be used for it. Moreover, in order that the player which ended the currency input port 6 as a monetary value receipt means for receiving the currency which a player pays to the game unit 1, and the game may continue a game at the time of a next play The card insertion output port 8 for inserting or taking out the magnetic card 9 as the portability type record medium which records the game state data as personal information, such as point data of the player, or game status information at the time of an end etc., and a game state record medium etc. is formed.

[0049] Drawing 4 is the block diagram showing the outline composition of the game unit 1 interior. The main substrate 10 by which the game unit 1 controls each part in the game unit 1, The image display control section 11 for controlling the image display of a display 2, The sound control section 12 for controlling the sound passed with a loudspeaker 3, and the operation control section 13 which receives the signal from a control lever 4, the operation buttons 5a, 5b, and 5c, and preservation end button 5e, and is changed into a predetermined control signal, It has the magnetic-card write-in read-out section 14 as a game value record means to perform writing and read-out of data to the magnetic card 9 inserted in the card insertion output port 8 as a delivered means, and a game state record means. Moreover, ROM17 in which various and databases as a game value record medium which records temporarily various data, such as point data which are game value data which changed the thrown-in currency into electronic data, such as RAM16 and a game executive program required for the above-mentioned exploration game and the above-mentioned waging-war game, were stored is formed in the game unit 1. The main substrate 10 is connected to the image display control section 11, the sound control section 12, the operation control section 13, the magnetic-card write-in read-out section 14, and RAM16 and ROM17, respectively. Moreover, it connects with the central control unit 20 through the interface 18, and data communication with the CC substrate 21 which a central control unit 20 mentions later is possible for the main substrate 10.

[0050] Drawing 5 is the block diagram showing the outline composition of a central control unit 20. A central control unit 20 performs data communication between the main substrates 10 of each game unit 1, and has the CC substrate 21 which controls this whole arcade game machine, ROM22 for a program which recorded the control program for controlling in generalization each game performed in each game unit 1 etc., and ROM23 for databases which recorded various databases. Moreover, it connects with the main substrate 10 of each game unit 1 through the interface 24, and data communication with each main substrate 10 is possible for the CC

substrate 21.

[0051] In this arcade game machine, when a player ends a game, the game state data for restoring the game state at the time of the end at the time of next game resumption are recorded on a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14. Game information, such as field data, such as a position of the hero in the kind of the dungeon in which player information, such as a player name (a hero's name), the last play time, a hero's capacity, and a kind of item to own, and the hero at the time of a game end are present, or castle, its dungeon, or the inside of a castle, an enemy monster, or an item, etc. is included in this game state data. On the other hand, when a player continues the game ended at once, its own magnetic card 9 is inserted in card insertion output port 8. Thereby, the magnetic-card write-in read-out section 14 functions as a game state read-out means, and reads the game state data recorded on the magnetic card 9. This game state data is read into the game executive program which was recorded on RAM16 and recorded on ROM17. Thereby, a player can resume a play from the game state of a continuation of last time in the game which advances by the main substrate 10 as a game advance means which a game executive program performs.

[0052] In addition, it is necessary to record no game state data on a magnetic card 9 for example, Player ID is recorded on the magnetic card 9, and some or all of game state data corresponding to the player ID which is player specific information may be recorded on ROM23 for databases as a game state record medium of a central control unit 20. In this case, after reading Player ID in a magnetic card 9, a play can be resumed from the game state of a continuation of last time like the above by downloading the game state data corresponding to the player ID from a central control unit 20 to RAM16 of the game unit 1.

[0053] Moreover, this arcade game machine is equipped with the reuse processing means for a next game also reusing the point data, when a player ends a game and point data remain in RAM16. Specifically, when a player ends a game, the point data which remain in RAM16 are recorded on a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14. And if its own magnetic card 9 is inserted in card insertion output port 8 when a player performs a game again, it will function as a game value read-out means, and the point data recorded on the magnetic card 9 will be read by the magnetic-card write-in read-out section 14. This point data is recorded on RAM16 by the main substrate 10 which functions as a game value record means. Thereby, a player can reuse the point data which it left in the past at the time of this game.

[0054] In addition, point data are not recorded on a magnetic card 9, but the player ID as player specific information is recorded on the magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14 as a specific information record means, and the point data corresponding to the player ID may be recorded on ROM23 for databases as a game value storage means of a central control unit 20. In this case, after reading Player ID in a magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out

section 14 as a specific information reading means, the point data which it left in the past are reusable by downloading the point data corresponding to the player ID from a central control unit 20 to RAM16 of the game unit 1 like the above at the time of this game.

[0055] Next, it explains that a game flows [ which is performed in each game unit 1 of this arcade game machine ]. Drawing 1 is a flow chart which shows the flow of the game by the main substrate 10 which performs the game executive program stored in ROM17 of each game unit 1. A player inserts a magnetic card 9 in card insertion output port 8 first, when participating in a game (S1). In playing for the first time, from a salesclerk or vending machines, such as a game center in which this arcade game machine is installed, etc., a player receives the new magnetic card 9 and inserts the magnetic card 9 in card insertion output port 8. Moreover, the player which is going to carry out a continuation of the last game inserts in card insertion output port 8 the magnetic card 9 recorded on the game state data at the time of an end last time. Thus, by the magnetic-card write-in read-out section 14, the game unit 1 which received the magnetic card 9 reads the contents of record of a magnetic card 9, and sends the data to the main substrate 10. The main substrate 10 judges whether it is a new play according to the received contents of record (S2).

[0056] When it is judged by the above S3 that it is not a new play, the main substrate 10 transmits the identification number of the player ID which the game state data recorded on the magnetic card 9 have to the CC substrate 21, as shown in drawing 6. It judges that the CC substrate 21 which received this is the last continuation, and a letter is answered in a new identification number to the main substrate 10. By the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 which received this new identification number reads the game state data recorded on the magnetic card 9 (S4), and records this on RAM16.

[0057] Moreover, the main substrate 10 judges whether point data are recorded on the magnetic card 9 (S5). In this judgment, when it is judged that point data are recorded, the point data recorded on the magnetic card 9 by the magnetic-card write-in read-out section 14 are read (S6), and this is recorded on RAM16. On the other hand, when it is judged that point data are not recorded, the main substrate 10 displays the screen to which an additional injection of currency is urged to a player by the image display control section 11. And if currency is thrown into currency input port 6 (S7), the amount of an injection will be detected by the currency injection sensor which is not illustrated, and it will be sent to the main substrate 10. And the main substrate 10 functions as a game value conversion means, is changed into the point data according to the amount of an injection, and records the point data on RAM16 (S8). Then, the main substrate 10 loads the program recorded on ROM17 based on game state data, and by the image display control section 11, the game screen of a continuation of last time displays it on a display 2, and it starts a game (S9). In addition, a game is not started, when currency is not thrown in, even if it urges a currency injection.

[0058] On the other hand, when it is judged by the above S2 that it is a new play, the main substrate 10 transmits Dummy ID to the CC substrate 21, as shown in drawing 7. The CC substrate 21 which received this is recognized to be a new play, and answers a letter in a new identification number to the main substrate 10. The main substrate 10 which received this new identification number performs the input and setup of initial information (S3). In the input and setup of this initial information, the name input screen shown in a display 2 at drawing 8 (a) is displayed by the image display control section 11. A player operates a control lever 4 and operation button 5a, moves the cursor of 50 sound button currently displayed on the name input screen, and inputs a hero's name. If the determination button after an input and in a name input screen is chosen, the name check screen shown in drawing 8 (b) will be displayed, and a name will be determined by choosing the Yes button in the screen. Next, the occupation selection screen shown in drawing 8 (c) is displayed on a display 2. The occupation of the hero whom a player operates is chosen on this screen. The above input or the contents of operation of selection is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13, and is recorded on RAM16 as player information.

[0059] Thus, if input / setting processing of initial information is completed, the main substrate 10 will display the screen to which an additional injection of currency is urged to a player by the image display control section 11. And if currency is thrown into currency input port 6 (S7), a game will be started by the main substrate 10 (S8), and the main menu screen shown in a display 2 at drawing 9 will be displayed by the image display control section 11. The exploration game button which explores a dungeon, the waging-war game button which challenges the castle which others own, and the card list button on which a list of the magic card which can be used into these games is displayed are prepared for this main menu screen. On this screen, a player chooses whether an exploration game is carried out or a waging-war game is carried out.

[0060] Here, when a player chooses an exploration game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays the dungeon selection screen shown in a display 2 at drawing 10, and performs dungeon selection processing. The display area which shows each dungeon is displayed on this dungeon selection screen. And a player chooses the dungeon which challenges by moving cursor by the control lever 4. The dungeon name and the point size (challenge costs) required to challenge are displayed on each display area, respectively. In each dungeon, the game expansion originating in the dungeon name is made, respectively, and a mutually different game advances. When a player chooses a pleasant dungeon, for example, the dungeon chosen as the screen upper part portion of illustration is displayed. And a player will push operation button 5a, if it decides that this selected dungeon is challenged. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And only the part equivalent to challenge costs decreases [ substrate / main / 10 ] the point data currently recorded on RAM16.

[0061] If it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 has the data area as a game information record medium which records the dungeon information database which recorded the dungeon data as game information including the contents of a game of each dungeon. It relates with the dungeon name data which are the game information specific information as a game value change element for specifying dungeon data, and the challenge costs data which are increase and decrease of information are recorded on this dungeon information database, respectively. That is, this dungeon information database is functioning also as increase-and-decrease a record medium of information. The main substrate 10 will recognize the dungeon name chosen by the player, if the dungeon selection signal about the dungeon chosen on the dungeon selection screen shown in drawing 10 is received from the operation control section 13. Moreover, game value change conditions are fulfilled by receiving this dungeon selection signal from the operation control section 13. Therefore, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses dungeon name data from the above-mentioned dungeon information database, and reads the challenge costs data corresponding to this dungeon name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and processing which reduces a part for the point equivalent to this read challenge costs data from the point data recorded on RAM16 is performed.

[0062] Here, when the point data currently recorded on RAM16 do not fulfill a part for the point equivalent to challenge costs data, the screen to which an additional injection of currency is urged to a player is displayed. If currency is thrown into currency input port 6 (S10), the amount of an injection is detected by the currency injection sensor which is not illustrated, and the main substrate 10 will receive this as a game value addition demand, and will function as a game value addition means. And processing which adds the point data according to the amount of an injection to the point data of RAM16 is performed (S11). In addition, even if it urges a currency injection, when currency is not thrown in, the challenge to the dungeon is not permitted. A currency injection is urged as well as the above when processing which reduces point data is performed hereafter.

[0063] Moreover, (S10) and point data can be added to the point data of RAM16 because a player throws currency into currency input port 6 except when the screen to which an additional injection of currency is urged is displayed (S11). Moreover, instead of throwing in currency, other magnetic cards 9 or magnetic cards 9 which are the portability type record medium with which point data were recorded are good also as composition which can perform addition of point data, when a player inserts a different point card etc. in card insertion output port 8. In this case, by the magnetic-card write-in read-out section 14, point data are read in the magnetic card, and the point data adds to the point data of RAM16.

[0064] Moreover, if a dungeon name is recognized from a dungeon selection signal, the main substrate 10 will function as a game information selection means, and will



read the dungeon data corresponding to the dungeon name data from the above-mentioned dungeon information database. And the program based on the dungeon data is loaded, and a game screen is displayed on a display 2 by the image display control section 11.

[0065] On the other hand, on the main menu screen shown in drawing 9, when a player chooses a waging-war game, by the image display control section 11, the main substrate 10 displays the castle selection screen shown in a display 2 at drawing 11, and performs castle selection processing. The display area which shows each castle is displayed on this castle selection screen. And a player chooses the castle which challenges by moving cursor by the control lever 4. A castle name and challenge costs are displayed on each display area, respectively. At each castle, the advance state of a game mutually different, respectively is prepared, and various game expansions are made. Moreover, at each castle, the player which succeeded in occupation of a castle served as a daimyo with a castle in the past, respectively, and a player will play a match against the player which is the daimyo with a castle.

[0066] If it explains concretely, ROM23 for databases of a central control unit has the data area as a game information record medium which records the castle information database which recorded the castle data as game information including the contents of a game of each castle. ID of the daimyo with a castle who is player specific information is related with the castle name data contained in the castle data currently recorded on this castle information database.

[0067] Drawing 12 and drawing 13 are explanatory drawings explaining the data communication between the main substrates 10 and the CC substrates 21 in castle selection processing. By button grabbing when a player chooses a waging-war game on the main menu screen shown in drawing 9, the main substrate 10 will transmit a waging-war data demand to the CC substrate 21, if the signal from the operation control section 13 is received. The CC substrate 21 which received this answers a letter in the image data for displaying the castle selection screen shown in the display 2 of the game unit 1 at drawing 11. And if the castle which challenges with a player is chosen on the castle selection screen displayed on the display 2, the main substrate 10 will receive the castle selection signal from the operation control section 13 by the button grabbing. And the main substrate 10 transmits the castle data demand containing the castle name data according to the castle selection signal to the CC substrate 21. The CC substrate 21 which received this reads the castle data corresponding to the castle name data contained in the castle data demand from the above-mentioned castle information database. And the castle data is answered by the main substrate 10 as shown in drawing 12. And the main substrate 10 which received this castle data loads the program based on the castle data, and a game advances.

[0068] Here, when the CC substrate 21 receives a castle data demand, the castle is playing with other players, namely, the castle data concerning the castle data demand may have downloaded to other game units 1. In this case, the CC substrate

21 transmits challenge disapproval data instead of castle data. By the image display control section 11, the main substrate 10 which received this disapproval data displays the message of a purport which cannot challenge on the castle, and displays again the main menu screen shown at drawing 9 on a display 2.

[0069] Moreover, ROM17 of the game unit 1 is related with the castle name data which are the game information specific information as a game value change element for specifying each castle data, and it has the data area as increase-and-decrease a record medium of information which records the castle challenge information database with which the challenge costs data which are increase and decrease of information were recorded, respectively. When the main substrate 10 receives the castle selection signal about the castle chosen on the castle selection screen shown in drawing 11 as mentioned above from the operation control section 13, game value change conditions are fulfilled. Therefore, the challenge costs data corresponding to castle name data are read from the castle challenge information database recorded on ROM17 like the above-mentioned exploration game, and processing which reduces a part for the point equivalent to the challenge costs data from the point data recorded on RAM16 is performed.

[0070] Thus, advance of a game displays a game screen as shown in drawing 14 on a display 2. In addition, since the same is almost said of an exploration game and waging-war game and is said of how depending on which the game progresses, hereafter, an exploration game is mentioned as an example and a game screen explains it.

[0071] The dungeon screen which is the field in a dungeon is displayed on the game screen shown in drawing 14. Moreover, the point size based on the number of floors of a dungeon, a hero's physical strength, and the point data of a player is displayed on the screen upper part, and two or more magic cards which a hero with an usable player owns are displayed on the screen lower right portion. The above-mentioned dungeon screen looks at the floor of a dungeon from the upper part, and the item card which are a hero, an enemy monster, and a game element is displayed on the screen of illustration.

[0072] A player operates a control lever 4 and the operation buttons 5a, 5b, and 5c, a hero can be moved, it can attack for an enemy monster, or the magic card to own can be used for it. Moreover, since an enemy monster is also attacked to a hero, if the attack is received, a hero's physical strength will decrease, and it will become game over if weak to 0.

[0073] When using the magic card which a hero owns, a player pushes operation button 5c. Thereby, the main substrate 10 displays the card selection screen shown in a display 11 at drawing 15 by the image display control section 11. On this card selection screen, cursor appears on the magic card in the screen lower right. Moreover, the content screen of a card which shows the content of the magic card chosen with cursor to this card selection screen is displayed on a screen left-hand side portion. The effect when using the magic card and the point size (card use

costs) required to use the magic card are displayed on this content screen of a card. A player moves cursor by the control lever 4, and after it chooses the magic card which wishes to use it, it pushes operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the card use costs of a magic card may make it decrease (S12).

[0074] If it explains concretely, the magic card database which has an usable data area as an usable element record medium with which the player recorded the magic card data which are a game status-change element in the usable state, and an unusable data area as an unusable element record medium with which the player recorded magic card data in the unusable state is stored in ROM17 of the game unit 1. Each magic card data recorded on this magic card database has various data related with card name data. The usable data area on which the magic card data with which the read-out permission sign which makes possible read-out by the card use program which the main substrate 10 performs is added to magic card data with an usable player, and the read-out permission sign was added are recorded functions as an usable element record medium, and the unusable data area on which the magic card data with which the read-out permission sign is not added are recorded functions as an unusable element record medium. In addition, the magic cards currently displayed on the game screen of drawing 14 or the card selection screen of drawing 15 are some magic card data currently recorded on the usable data area. Moreover, magic card data are related with the card name data which are the change element specific information as a game value change element, and the various increase and decrease containing card use costs data also of information are recorded. That is, the magic card database is functioning also as increase-and-decrease a record medium of information.

[0075] The main substrate 10 will recognize the magic card name based on directions of a player, if the card use signal about the magic card chosen on the card selection screen shown in drawing 15 </A> is received . And the point data currently recorded on RAM16 function as a use determination means more than card use costs data at a certain time, and the main substrate 10 opts for use of the magic card data. Then, the main substrate 10 functions as a game status-change means, reads the card effect data corresponding to card name data from a magic card database, and changes a game state based on the card effect data. For example, when the used magic card is what is attacked for an enemy monster, the numeric value of the card effect data is used for the damage calculation to an enemy monster, and the physical strength data of an enemy monster are decreased based on the calculation result.

[0076] Moreover, game value change conditions are fulfilled by opting for use of magic card data by the main substrate 10. Therefore, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease

read-out means of information, chooses card name data from the above-mentioned magic card database, and reads the card use costs data corresponding to this card name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and subtracts the point data equivalent to this read card use costs data from the point data recorded on RAM16.

[0077] Moreover, in a dungeon, an item card which is displayed on the game screen shown in drawing 14 exists. If a player operates a hero and gathers an item card, a magic card can come to hand.

[0078] Moreover, in the dungeon, the shop shown in drawing 16 (a) which can sell off the magic card to possess or can purchase the magic card which is not possessed is prepared. When a player operates a hero and enters a shop, the magic card to own is sold off, it can change into the point, or its own point can be paid and the magic card currently sold at the shop can be purchased.

[0079] When purchasing a magic card at the above-mentioned shop, in the shop screen shown in drawing 16 (a), a player operates a control lever 4, doubles cursor with the button "with which he buys a card", and pushes operation button 5a. Thereby, the main substrate 10 displays the purchase card selection screen shown in a display 11 at drawing 16 (b) by the image display control section 11. The card list screen of the magic card currently sold at the shop is displayed on a screen upper part portion, and the contents screen of a card in which the contents of the magic card chosen by the screen lower left with cursor are shown is expressed as this purchase card selection screen. The point size (card purchase costs) required in order to purchase a magic card is displayed on the card list screen. A player moves cursor 412 by the control lever 4, and after it chooses the magic card which wishes to purchase, it pushes operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the card purchase costs of the magic card may make it decrease (S12).

[0080] If it explains concretely, card purchase costs data are also recorded on the above-mentioned magic card database as the increase and decrease of information related with the card name data which are the change element specific information as a game value change element. The main substrate 10 which functions as a licence demand receipt means will recognize the magic card name based on directions of a player, if the card purchase signal as a licence demand about the magic card chosen on the purchase card selection screen shown in drawing 16 (b) is received. And the point data currently recorded on RAM16 function as a licence means more than card purchase costs data at a certain time, and the main substrate 10 permits use of the magic card data in the unusable data area of a magic card database. Then, the main substrate 10 functions as a game status-change element record means, and adds a licence sign to the magic card data corresponding to card name data. Thereby, the magic card data will be recorded on the usable data area of

a magic card database, and becomes usable with a player.

[0081] Moreover, game value change conditions are fulfilled by permitting use of the magic card data which are in an unusable data area by the main substrate 10.

Therefore, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses card name data from the above-mentioned magic card database, and reads the card purchase costs data corresponding to this card name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and subtracts the point data equivalent to this read card purchase costs data from the point data recorded on RAM16.

[0082] On the other hand, when selling off the magic card to own at the above-mentioned shop, in the shop screen shown in drawing 16 (a), a player operates a control lever 4, doubles cursor with the button "which sells a card", and pushes operation button 5a. Thereby, the main substrate 10 displays the sale card selection screen shown in a display 11 at drawing 16 (c) by the image display control section 11. Cursor appears on the magic card in the screen lower right, and the contents screen of a card in which the contents of the magic card chosen with cursor are shown is expressed into a screen left-hand side portion as this sale card selection screen. Moreover, the taking over price screen which displayed the point size (card sale income) exchanged for the selected magic card is displayed on the screen upper part portion of this sale card selection screen. A player moves cursor by the control lever 4, and after it chooses the magic card sold off out of the magic card to possess, it pushes operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the card sale income of the magic card may make it increase (S12).

[0083] If it explains concretely, card sale income data are also recorded on the above-mentioned magic card database as the increase and decrease of information related with the card name data which are the change element specific information as a game value change element. The main substrate 10 which functions as a non-licence demand receipt means will recognize the magic card name based on directions of a player, if the card sale signal as a non-licence demand about the magic card chosen on the sale card selection screen shown in drawing 16 (b) is received. And the main substrate 10 functions as a non-licence means, when the magic card can sell off at a shop, and it permits un-using [ of the magic card data in the usable data area of a magic card database ] it. Then, the main substrate 10 functions as a game status-change element elimination means, and a licence sign is deleted from the magic card data corresponding to card name data. The magic card data will be recorded on the unusable data area of a magic card database, and it becomes impossible thereby, to use the magic card data for a player.

[0084] Moreover, game value change conditions are fulfilled by permitting un-using [ of the magic card data which are in an usable data area by the main substrate 10 ]

it. Therefore, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses card name data from the above-mentioned magic card database, and reads the card sale income data corresponding to this card name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and the point data equivalent to this read card sale income data are added to the point data recorded on RAM16.

[0085] Moreover, in the enemy monster arranged, if it pushes down, the jewel monster which is the game element which the point increases exists. Operation of this jewel monster is controlled by the main substrate 10 as game element control means which perform a game executive program. If the privilege acquisition conditions that a player operates a hero and pushes down a jewel monster are fulfilled, the main substrate 10 will perform point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the amount of jewel acquisition according to the kind of the jewel monster which is a point size may make it increase (S12).

[0086] When it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 is related with the jewel monster name data which are the game element related information as a game value change element, and it has a data area as increase-and-decrease a record medium of information which records the jewel monster database with which the amount data of jewel acquisition which are increase and decrease of information were recorded. The main substrate 10 is that a player operates a hero so that a jewel monster may be attacked, damage calculation is performed, the physical strength data of a jewel monster are filled by the calculation result, and game value change conditions are fulfilled by the bird clapper 0. And the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses jewel monster name data from the above-mentioned jewel monster database, and reads the amount data of jewel acquisition corresponding to this jewel monster name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and processing which adds a part for the point equivalent to this read amount data of jewel acquisition to the point data recorded on RAM16 is performed.

[0087] Moreover, in the dungeon, the casino shown in drawing 17 (a) by which the slot machine which can perform the slot game which is a bet game has been arranged is also prepared, betting its own point. If a player operates a hero, and is made to move him in front of a slot machine and operation button 5a is pushed, the main substrate 10 will function as a bet game execution means, and the slot screen shown in a display 2 at drawing 17 (b) will be displayed by the image display control section 11. Three reels are displayed on a part for a screen center section, in this screen, its increase in the point can be aimed at in this slot screen, and a slot game can be performed on it.

[0088] In a slot screen, a push on operation button 5b sends the button grabbing to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate

10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to a point size (play costs) required for the play of a slot game may make it decrease (S12). It means that the bed of its own point was carried out in the slot game by this. Then, when a player pushes operation button 5a, the button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13, and the main substrate 10 indicates the reel of a slot screen by rotation by the image display control section 11. And a player can stop each reel sequentially from the left by pushing operation button 5a again. In this slot game, when the hit pattern which is a victory-or-defeat mode gathers, the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the amount of a dividend of a point size according to the hit pattern may make it increase (S12).

[0089] When it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 is related with the pattern data which are the victory-or-defeat mode information as a game value change element, and it has a data area as increase-and-decrease a record medium of information which records the dividend database with which the amount data of a dividend which are increase and decrease of information were recorded. After a player performs a slot game and recognizes the equal pattern, the main substrate 10 chooses the pattern data which correspond from the above-mentioned dividend database, and reads the amount data of jewel acquisition corresponding to this pattern data. The equal pattern hits, and when it is a pattern (i.e., when the amount data of a dividend are the thing to which the point is made to increase), the main substrate 10 will function as the requirement selection means for change, and an increase-and-decrease selection means of a condition. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and processing which adds a part for the point equivalent to this read amount data of a dividend to the point data recorded on RAM16 is performed.

[0090] Moreover, in the exploration game performed with this arcade game machine, the player makes it the requirements for the purpose achievement of a game to operate a hero, not to only escape from a dungeon, but to gather the specific item card as a game element on the last floor in a dungeon, and to escape from the dungeon. With this operation form, the point according to the specific item card can be gained by escaping from a dungeon, after a player finds out the specific item card in a dungeon and gathers the specific item card. That is, if a player satisfies the requirements for the purpose achievement of succeeding in escape where it operated the hero and has a specific item card, the main substrate 10 will perform point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the clear bonus frame which is a point size according to the kind of dungeon which is the achievement purpose related information, and from which it escaped may make it increase (S12).

[0091] If it explains concretely, the dungeon information database recorded on

ROM17 of the game unit 1 will be related with the dungeon name data which are the achievement purpose related information as a game value change element, and will also record the clear bonus frame data which are increase and decrease of information. That is, the dungeon information database is functioning as increase-and-decrease a record medium of information in this case. Game value change conditions are fulfilled by the player's having operated the hero, having possessed the specific item card, and having escaped from the dungeon. Thereby, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses the dungeon name data from which it escaped, and reads the clear bonus frame data corresponding to this dungeon name data from the above-mentioned dungeon information database. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and processing which adds a part for the point equivalent to this read clear bonus frame data to the point data recorded on RAM16 is performed.

[0092] Moreover, a player can gain the point according to the jewel, when a hero is operated, it escapes from a dungeon and the jewel which is the game element gathered in the dungeon is possessed. That is, where it has a jewel, when the privilege acquisition conditions of succeeding in escape are fulfilled, the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the jewel frame which is a point size according to the kind of the jewel may make it increase (S12).

[0093] When it explains concretely, ROM17 of the game unit 1 is related with the jewel name data which are the game element related information as a game value change element, and it has a data area as increase-and-decrease a record medium of information which records the jewel information database with which the jewel frame data which are increase and decrease of information were recorded. If a player fulfills the privilege acquisition conditions of succeeding in escape where it has a jewel, game value change conditions will be fulfilled. Thereby, the main substrate 10 functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses jewel name data from the above-mentioned jewel information database, and reads the jewel frame data corresponding to this jewel name data. And the main substrate 10 functions as a game value change means, and processing which adds a part for the point equivalent to this read jewel frame data to the point data recorded on RAM16 is performed.

[0094] Thus, if a hero succeeds in escape of a dungeon, the dungeon selection screen again shown in drawing 10 will be displayed on a display 2 after predetermined production. Therefore, a player can challenge the same dungeon or another dungeon in this dungeon selection screen by choosing the dungeon which challenges a degree.

[0095] Moreover, in castle selection processing in which a player is performed by choosing a waging-war game on the main menu screen shown in drawing 9, when



the castle where he is a daimyo with a castle is chosen on the castle selection screen which the player showed to drawing 11 displayed on the display 2, a player can add the guard monster which is a game element for protecting its own point and its own castle. Operation of this guard monster is controlled by the main substrate 10 as game element control means which perform a game executive program. Thereby, castle defense capacity when other players have challenged their own castle can be made to raise.

[0096] In addition, although processing which adds a guard monster cannot be performed when a player chooses its own castle, and other players have challenged the castle, the play situation of other players can be known. Specifically, a signal is sent to the main substrate 10 of the game unit 1 which other players are operating from the CC substrate 21, and a letter is answered from the main substrate 10 according to the signal in information, such as a kind for [ which other players operate ] operation, a kind of magic card which equips (fighter etc.) and is owned, and a floor that is now, for example. The CC substrate 21 which received this sends the information to the main substrate 10 of the game unit 1 of the player which is the owner of the castle. Thereby, the information is displayed on the display 2 of the game unit 1 of a player, and a player can know the game advance situation of other players on it.

[0097] When adding a guard monster to its own castle, in the castle selection screen shown in drawing 11, the player chooses the castle where he is a daimyo with a castle, and pushes operation button 5c. Thereby, the main substrate 10 displays the guard monster selection screen shown in a display 11 at drawing 18 by the image display control section 11. On this guard monster selection screen, cursor appears on each guard monster card currently displayed on the screen. Explanation of the picture of the guard monster name and a guard monster and a guard monster is displayed on each guard monster card. Moreover, the point size (guard costs) required in order to arrange the guard monster is also displayed on this guard monster card. Moreover, their castle name, the empty information on a floor part that a guard monster is arranged, etc. are displayed on the screen upper part of a guard monster selection screen. A guard monster can be arranged only in the specific part of the floor of a castle, but is arranged one body in the part, respectively.

[0098] In the guard monster selection screen shown in drawing 18, if the kind of the part which arranges a guard monster, and guard monster is decided, a player will move cursor by the control lever 4, and will push operation button 5a. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 performs point data change processing in which the point data currently recorded on RAM16 are changed so that only the part equivalent to the guard costs of a guard monster may make it decrease (S12).

[0099] If it explains concretely, ROM23 for databases of a central control unit 20 is related with the guard monster name data which are the game element related

information as a game value change element, and it has the data area on which the guard monster database as increase-and-decrease a record medium of information which recorded the guard costs data which are increase and decrease of information was recorded. If a player chooses a guard monster on the guard monster selection screen shown in drawing 18 , the main substrate 10 will transmit the guard monster selection signal to the CC substrate 21. The CC substrate 21 which received this reads the guard monster data recorded on the guard monster database from the guard monster name data corresponding to the signal, and adds the data to the castle data of the player in the above-mentioned castle information database. Thereby, a player fulfills the privilege acquisition conditions that guard monster data are added to their own castle data, and game value change conditions are fulfilled. And the CC substrate 21 which received the guard monster selection signal functions as a change element selection means and an increase-and-decrease read-out means of information, chooses the guard monster name data corresponding to the guard monster selection signal, and reads the guard costs data corresponding to this guard monster name data from the above-mentioned guard monster database. And the CC substrate 21 answers the main substrate 10 in the guard costs data. The main substrate 10 which received this functions as a game value change means, and processing which subtracts a part for the point equivalent to the guard costs data from the point data recorded on RAM16 is performed.

[0100] Moreover, in the waging-war game performed with this arcade game machine, it has been the game purpose that a player challenges a castle and wrests the castle from other players. In this waging-war game, the player which challenged the castle will spend its point. [ such as challenge costs for challenging the castle, and card use costs for using a magic card, ] At least, for example, it is added to the point of the player which owns a castle 90%. [ the point which the player which challenged the castle spent ] That is, when the player which challenged the castle fails in occupation of a castle and a game is completed, the used point data spent on the game are sent to the CC substrate 21 from the main substrate 10 of the game unit 1. Here, ROM23 for databases of a central control unit 20 has the data area which records player information. And preservation data change processing in which the point data contained in the above-mentioned player information are changed so that only the part equivalent to 90% of the used point data may make it increase is performed by making into change conditions for the player which challenged the castle to have failed in occupation of a castle, and for the game to have ended the CC substrate 21 which received used point data etc. (S13).

[0101] Moreover, when the game purpose that the player which challenged the castle succeeds in occupation of a castle is attained, the daimyo with a castle and bird clapper of the castle can do the player. Therefore, in response to the challenge from other players, when it succeeds in defense of the castle, the privilege as a daimyo with a castle that the point increases can be received. When the player which challenged the castle specifically succeeds in occupation of a castle, a castle

deprivation signal etc. is sent to the CC substrate 21 from the main substrate 10 of the game unit 1. From the castle information database recorded on ROM23 for databases, the CC substrate 21 which received this chooses the castle name data corresponding to the castle deprivation signal, and performs preservation data change processing in which a daimyo's with a castle player ID related with this castle name data is changed into ID of a player which succeeded in occupation of a castle (S13).

[0102] In addition, with this operation gestalt, although the strength of the monster in each dungeon or a castle differs greatly, a hero can improve by pushing down a monster or using a magic card, and can heighten the capacity. In addition, although the capacity data (aggressivity, defense force, etc.) of a player are returned to a default at the time of a dungeon clearance, equipment, a magic card, etc. which a hero has are continued as it is.

[0103] A player pushes preservation end button 5e shown in drawing 3, when it is going to end a game. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And as the main substrate 10 laps on the picture currently displayed on the display 2 by the image display control section 11, the game end selection screen shown in drawing 19 is displayed (S14). Is "game ended in this game end selection screen?" is and "yes" button and the "no" button are displayed on the bottom of the comment ". When not terminating a game, a player doubles cursor with a "no" button by the control lever 4, and pushes operation button 5a. Thereby, a game end selection screen disappears and a game is resumed from the last screen. On the other hand, when a player terminates a game, cursor is in "yes" by the control lever 4, and operation button 5a is pushed according to "yes" button. This button grabbing is sent to the main substrate 10 from the operation control section 13. And the main substrate 10 transmits point data and game state data which are recorded on RAM16 to the CC substrate 21 as a data save demand, as shown in drawing 6 and drawing 7. The CC substrate 21 which received this saves the data to the player information on the player currently recorded on ROM23 for databases. And the CC substrate 21 transmits the completion data of save of the purport which preservation completed to the main substrate 10. By the magnetic-card write-in read-out section 14, the main substrate 10 which received this writes point data, game state data, etc. in a magnetic card 9, and discharges the magnetic card 9 from card insertion output port 8 (S15).

[0104] As mentioned above, according to this operation gestalt, the new game nature which combines both the game nature which the role playing game mainly performed has, and the game nature about the change in the game value which a medal game has can be offered to a player with a conventional home video game machine, a conventional video game machine, etc.

[0105] In addition, although the hero explained the arcade game machine which performs the role playing game which ventures a dungeon with this operation gestalt, this invention is applicable to various games. For example, the fighter whose player

is a candidate for operation is operated, and it is applicable to a shooting game which is played aiming at occupation of an enemy's base, shooting down an enemy's fighter. In case the base to occupy is chosen the same with consuming point data in case the dungeon which challenges in the above-mentioned operation gestalt in this case is chosen, it can constitute so that point data may be consumed. Moreover, the same with, for example, consuming point data, in case a magic card is used in the above-mentioned operation gestalt, in case a special missile is launched, it can also constitute so that point data may be consumed.

[0106] Moreover, although this operation gestalt explained the composition which develops substantially the game which each game unit 1 became independent of, it is good also as composition in which the whole game advance is carried out by the central control unit 20 which connects each game unit 1, and the player of each game unit 1 participates in the same game. In this case, while the hero whom each player operates cooperates mutually, it may be made a setup which aims at escape of a dungeon, and the hero whom each player operates may set up like the waging-war game which becomes enemies mutually. At this time, each game unit 1 does not need to be in the same store, and you may constitute it so that it may connect through a network ranging over between two or more stores. According to this, the large-scale game by more users is realizable.

[0107] Not only according to a thing but according to the content of a game mentioned above, the requirements for change and increase and decrease of conditions which fluctuate the point data of a player are various, and can consider various modes by a game manufacturer's originality and creativity.

[0108]

[Effect of the Invention] There is an outstanding effect of becoming possible to offer the new game nature which united the game nature about the change in the game value which a medal game machine etc. has, and the game nature which the game by which game expansion is carried out because a player operates the candidate for operation has according to a claim 1 or invention of 16. Furthermore, the game nature about the change in the game value which the conventional medal game machine has is maintained as it is, and since the complicated work of going to borrow a medal purposely to a medal loan machine etc. can be excluded, there is an outstanding effect that the convenience at the time of the game value used in the game using can be raised.

[0109] Especially, according to invention of a claim 2, a player has the outstanding effect that a game can be resumed from the last game state.

[0110] Moreover, the game value data which it left at the time of the last game when a player performed a game again according to invention of claims 3 and 4 are easily reusable, and since a thing lightweight [ a magnetic card etc. ] and small can be used for the portability type record medium used for this, it has the outstanding effect that the convenience of the game value used for a game can raise further.

[0111] Moreover, according to invention of a claim 5, a player is using the game

value data which remained in the past game, and has the outstanding effect of becoming possible for it to become unnecessary to pay monetary value at the time of a game start, and to suppress a game detached building of a player.

[0112] Moreover, according to invention of a claim 6, even if it is the case where game value data are added, it is not necessary to separate from game equipment in the middle of a game, and there is an outstanding effect that the convenience at the time of the game value used in a game using can be raised. In a game as which operating the candidate for operation briskly especially according to a game situation is required, the effect is very large.

[0113] Especially, according to invention of a claim 7, the device of changing the game value paid for every mutually different game information of the content of a game is attained, and there is an outstanding effect that higher game nature can be offered, to a player.

[0114] Moreover, according to invention of a claim 8, since it will be necessary to take into consideration the balance of advance and game worth of a game by setting up so that game value may be decreased when using game status-change elements, such as an item and a magic, during game advance, game capture is diversified and there is an outstanding effect that higher game nature can be offered, to a player.

[0115] Moreover, although advance of a game can relieve its game value by changing into game status-change elements, such as an item usable in a game, according to invention of a claim 9, since it will be necessary to take into consideration the balance of advance and game worth of a game, game capture is diversified and there is an outstanding effect that higher game nature can be offered, to a player.

[0116] Moreover, although its game value can be increased by changing game status-change elements, such as an item usable in a game, into one's game value according to invention of a claim 10, since it will be necessary to take into consideration the balance of advance and game worth of a game, game capture is diversified and there is an outstanding effect that higher game nature can be offered, to a player.

[0117] Moreover, since the bet game which can make game worth of a player fluctuate is usually performed in a game state according to invention of a claim 11, there is an outstanding effect that game nature different from a game state can usually be offered, to a player.

[0118] Moreover, according to invention of a claim 12, by devising a setup of a game element and privilege acquisition conditions, the mode which makes game value fluctuate can be diversified and the outstanding effect that higher game nature can be offered is during game advance to a player.

[0119] Moreover, according to invention of a claim 13, by attaining the purpose achievement conditions of the game, the volition of a player to the clearance of the purpose achievement condition can be increased by setting up so that game value may be made to increase, and there is an outstanding effect that higher game nature can be offered, to a player.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The flow chart which shows the flow of the game by the main substrate which performs the game executive program stored in ROM of the game unit which constitutes the arcade game machine concerning an operation gestalt.

[Drawing 2] The outline block diagram of this whole arcade game machine.

[Drawing 3] The external view of this game unit.

[Drawing 4] The block diagram showing the outline composition inside this game unit.

[Drawing 5] The block diagram showing the outline composition of the central control unit which constitutes this arcade game machine.

[Drawing 6] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in the existing card processing.

[Drawing 7] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in new card processing.

[Drawing 8] (a) is explanatory drawing of the name input screen displayed on the display of this game unit. (b) is explanatory drawing of the name check screen displayed on the display of this game unit. (c) is explanatory drawing of the occupation selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 9] Explanatory drawing of the main menu screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 10] Explanatory drawing of the dungeon selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 11] Explanatory drawing of the castle selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 12] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in castle selection processing when the challenge of a castle is permitted.

[Drawing 13] Explanatory drawing showing the flow of the data communication between these game units and these central control units in castle selection processing in case the challenge of a castle is not permitted.

[Drawing 14] Explanatory drawing of the game screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 15] Explanatory drawing of the card selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 16] (a) is explanatory drawing of the shop screen displayed on the display of this game unit. (b) is explanatory drawing of the card selection screen where the list of the card which can be purchased on this shop screen was displayed. (c) is explanatory drawing of the card selection screen where the list of the card which can be sold at this shop screen was displayed.

[Drawing 17] (a) is explanatory drawing of the casino screen displayed on the display of this game unit. (b) is explanatory drawing of the slot screen of this casino.

[Drawing 18] Explanatory drawing of the guard monster selection screen displayed on the display of this game unit.

[Drawing 19] Explanatory drawing of the game end selection screen displayed on the display of this game unit.

[Description of Notations]

1 Game Unit

2 Display

4 Control Lever

5a, 5b, 5c Operation button

6 Currency Input Port

8 Card Insertion Output Port

9 Magnetic Card

10 Main Substrate

20 Central Control Unit

21 CC Substrate

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

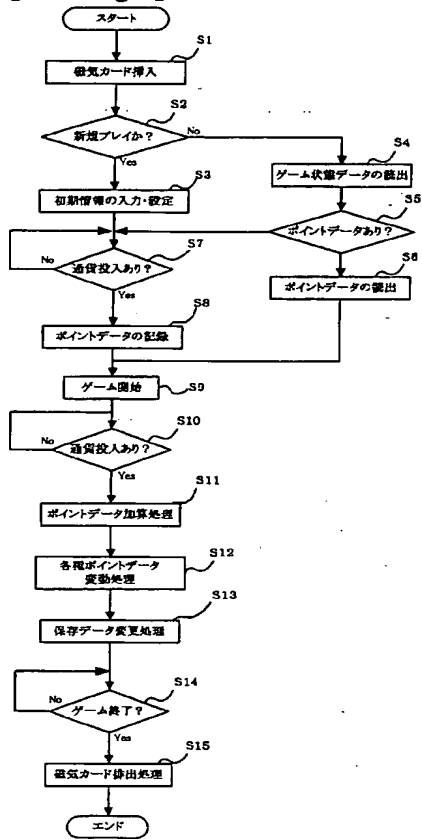
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

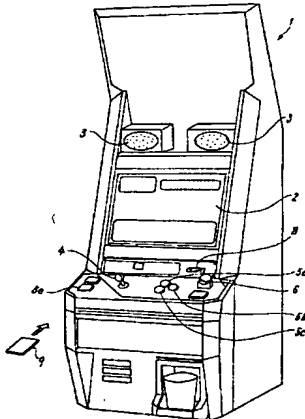
3.In the drawings, any words are not translated.

## DRAWINGS

[Drawing 1]

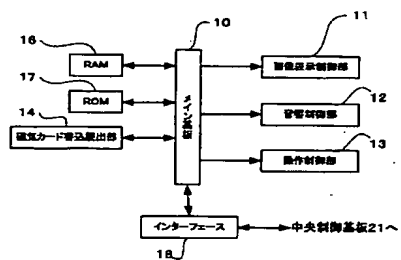


[Drawing 3]

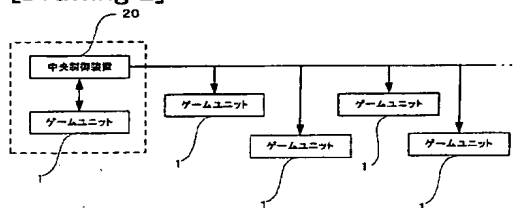


[Drawing 4]

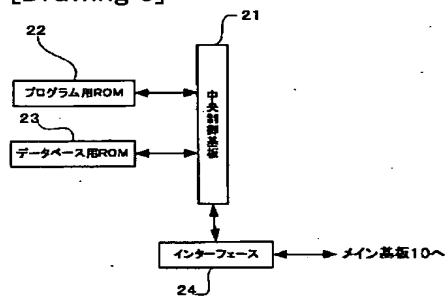




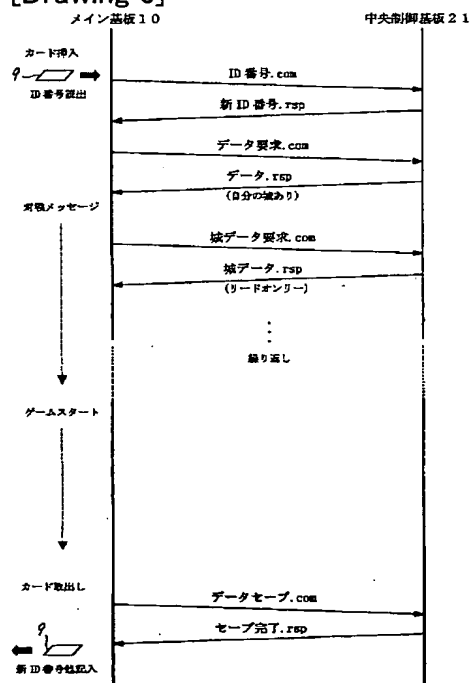
[Drawing 2]



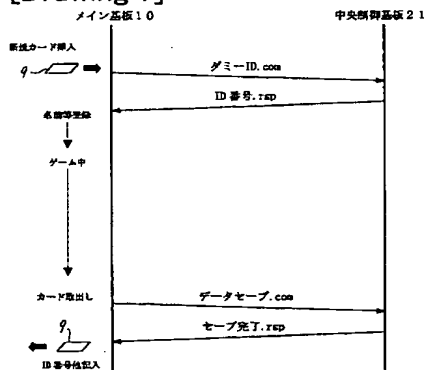
[Drawing 5]



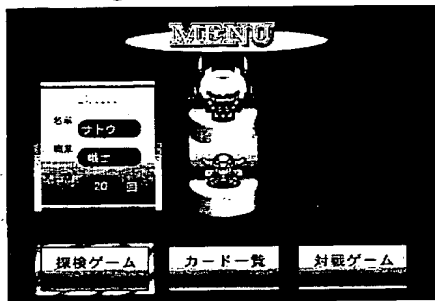
[Drawing 6]



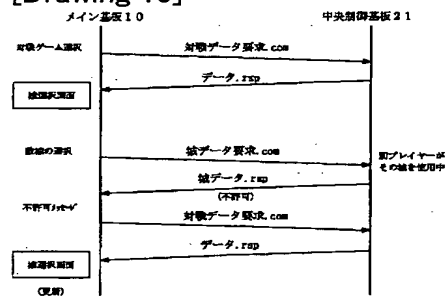
[Drawing 7]



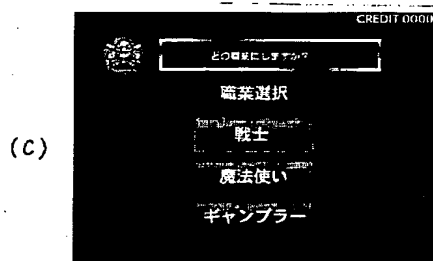
[Drawing 9]



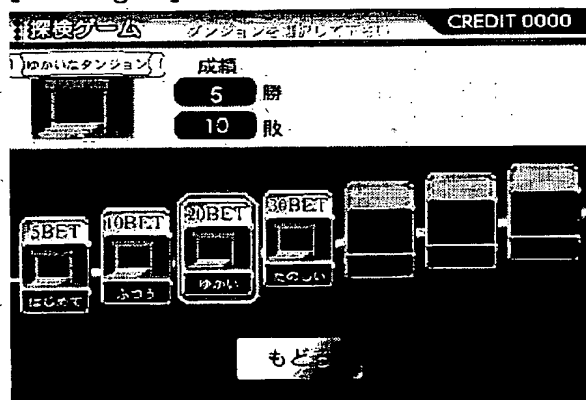
[Drawing 13]



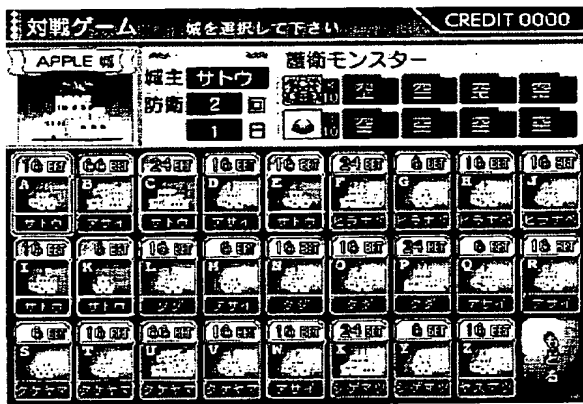
[Drawing 8]



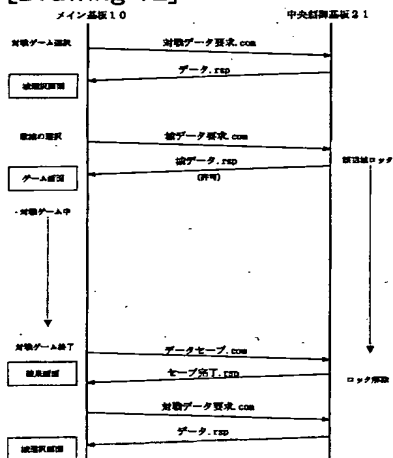
[Drawing 10]



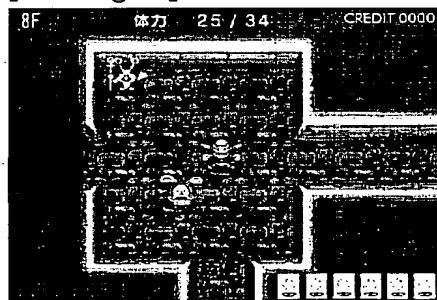
[Drawing 11]



[Drawing 12]



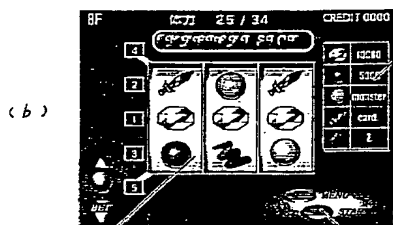
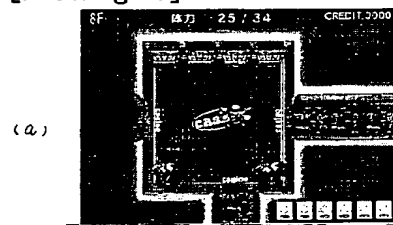
[Drawing 14]



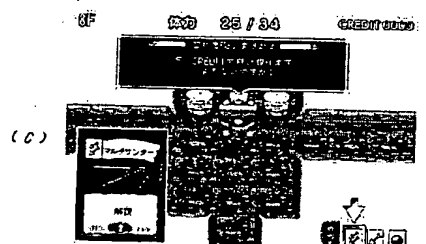
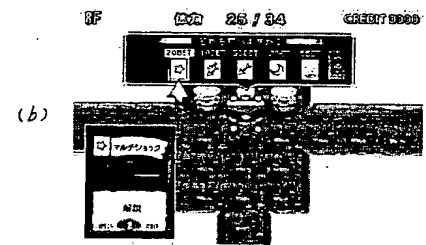
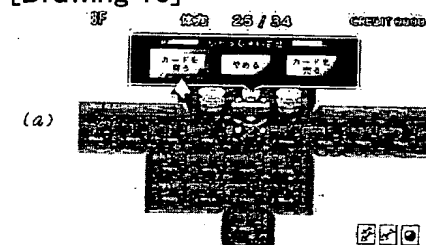
[Drawing 15]



[Drawing 17]



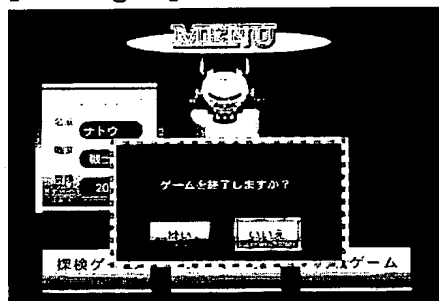
[Drawing 16]



[Drawing 18]



[Drawing 19]



[Translation done.]